MENSILE - ANNO 5 N. 9 SETTEMBRE 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.dailyradar.it - Settembre L. 9.900 - € 5,11

UN GIOCO IN REGALO!
HIDDEN & DANGEROUS

ANTEPRIMA!
DEUS EX 2
Il geniale Warren Spector di nuovo al lavoro!

PROVATO!
MAX PAYNE
È arrivato lo sparatutto che tutti aspettavano!

ESCLUSIVA!
COMMANDOS 2
Tornano i coraggiosi eroi della Seconda Guerra Mondiale. Provati i primi livelli giocabili!

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 10009>

RALLY CHAMPIONSHIP

XTREME

LA VERA SENSAZIONE
DI AVERE 400 CV
DA SCARICARE SUL FANGO!

WARTHOG

PC CD ROM

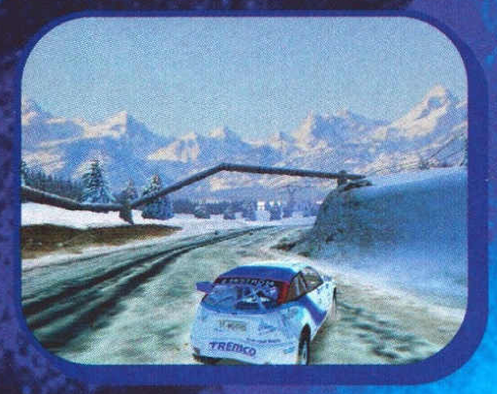
LEADER

IL NUOVO

PUNTO DI RIFERIMENTO

PER I SIMULATORI

DI GUIDA RALLYSTICA



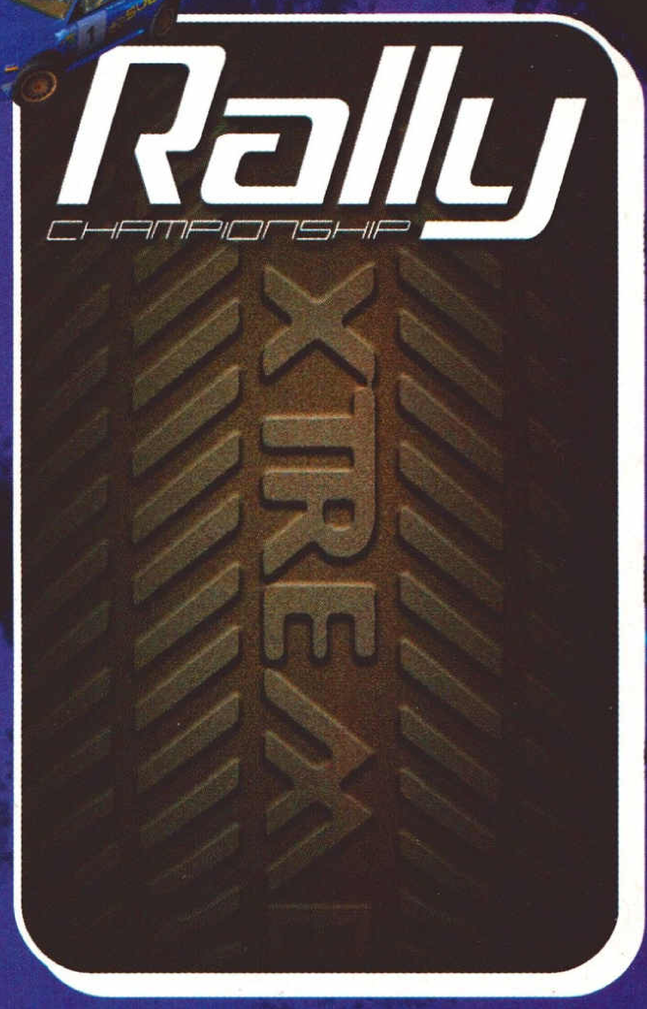
SU PC

STA PER ARRIVARE

SUI VOSTRI

MONITOR!

Rally CHAMPIONSHIP XTREME



CON RALLY CHAMPIONSHIP XTREME ENTRATE NELLA NUOVA DIMENSIONE DELLA SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA: INCREDIBILE FISICA DELLE VETTURE, GRAFICA FOTO-REALISTICA, ESPERIENZA DI GIOCO ADRENALINICA.
IL TUTTO PER PIÙ DI 27 DIFFERENTI VETTURE SUD-DIVISE IN 5 CLASSI.

LICENZE UFFICIALI:

- SUBARU IMPREZA 2001
- BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP
- RALLY OF WALES 2001
- MANX RALLY
- SCOTTISH RALLY
- LAPPLAND ARCTIC RALLY
- RALLY USA
- EAST AFRICA SAFARI RALLY

TUTTI I MARCHI E NOMI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

SOMMARIO

COMMANDOS 2

66 Il campione di incassi della strategia è pronto a tornare. Marine e specialisti della guerra saranno di nuovo ai nostri ordini!

MAX PAYNE

88 Armato, pericoloso e senza niente da perdere. L'attesa interminabile è finalmente alle nostre spalle. Prepariamoci al gioco d'azione più intenso e spettacolare che abbiamo mai visto!

FANTASTICO CONCORSO FAI TRIS CON GMC!

TUTTI I DETTAGLI A PAGINA 36!

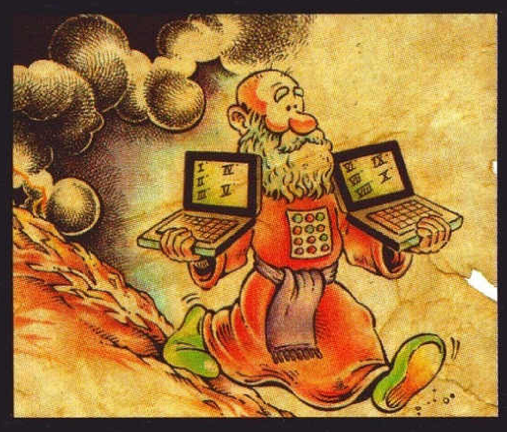
HIDDEN & DANGEROUS

GIOCO COMPLETO!

Uno dei capolavori della strategia d'azione in tempo reale, in regalo questo mese con GMC!

SPECIALI

56 Scopriamo quali sono i nostri dieci diritti fondamentali di videogiocatori in questo speciale di otto pagine ispirato alla letteratura!



70 Il primo episodio ha cambiato il nostro modo di giocare, il secondo promette di essere una rivoluzione: parliamo naturalmente del seguito di *Deus Ex*!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NUMERO 55
SETTEMBRE 2001

SCOOP

24 JEDI KNIGHT 2
Prepariamo la spada laser, la Forza torna a scorrere in noi grazie a LucasArts.

26 SIGMA
Le mutazioni genetiche secondo Microsoft...

28 IMPERIUM GALACTICA 3
La costruzione di un impero galattico non è mai stata così strategica.

ANTEPRIME

46 F1 2001
Questa volta, Crammond si preoccupa...

48 UNREAL 2
Più irreale che mai!

50 CODENAME OUTBREAK
Le spore aliene sono in agguato...

52 RAILS ACROSS AMERICA
Stendiamo i binari del nostro impero.

54 WARRIOR KINGS
Il nuovo re guerriero spodesterà *Shogun*?

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini fa gli onori di casa.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis, la meravigliosa, risponde come al solito a tutti i lettori.

10 BOTTA & RISPOSTA
Due pagine per risolvere (quasi) qualsiasi enigma videoludico.

14 GUIDA AL CD
Scopriamo il contenuto dei nostri dischi argentati.

30 GMCNEWS
Novità, notizie, voci di corridoio e anteprime su tutto quello che giocheremo.

38 CLASSIFICHE
La selezione dei migliori titoli da acquistare.

76 LE MACCHINE DEL MESE
Quando la tecnologia corre, qui troveremo tutte le dritte per precederla.

80 IL SISTEMA GIUSTO
Assemblare il computer ideale con un occhio al portafogli.

128 LA PAROLA AI LETTORI
I nostri lettori si scatenano e danno la loro opinione.

130 I PARAMETRI
Le pietre miliari dei videogiochi in due pagine.

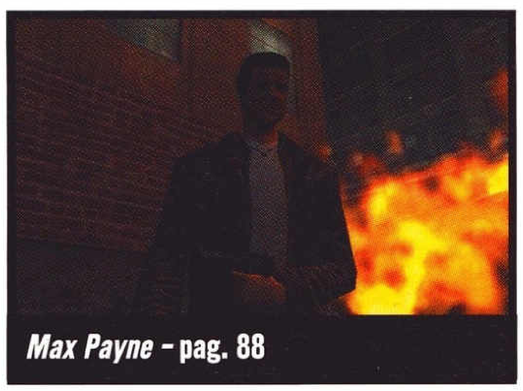
PER GIOCARE MEGLIO

132 ROAD TO INDIA
Grazie a GMC la strada per l'India non ha più alcun segreto!

138 BLACK & WHITE
Buono o cattivo? La terza parte della guida totale cercherà di scoprirlo...

LE PROVE DI QUESTO MESE

124 Arabian Nights
111 Bradwen
123 Cycling Manager
104 Druuna Morbus Gravis
106 Fly! 2
102 The House of the Dead
88 Max Payne
116 Mayday
120 Merchant Prince 2
96 Myst 3 Exile
118 Pearl Harbor
92 Ralph il Lupo all'attacco
112 Steel Beasts
114 Topolino e Minni
108 Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal
122 Triple Play Baseball
100 X-Plane


Max Payne - pag. 88

Ralph Il lupo all'attacco - pag. 92

Myst 3 Exile - pag. 96

DELPI

Con nemici così hai bisogno di un vero amico!

www.olidata.it

Olidata
Partner tecnico dell'Italian Party.

ALICON 4 GAME

E chi meglio del nuovo PC OLIDATA ALICON 4 GAME può aiutarti? Pensa, l'abbiamo realizzato pensando alle tue esigenze, con l'hardware tecnologicamente più avanzato per permetterti di sfruttare al massimo la velocità e la risoluzione grafica dei tuoi giochi preferiti. Dai suoi componenti puoi spremere tutto quello che ti serve per goderti al massimo il divertimento. Ma questo è un computer ottimizzato non solo per i giochi; è perfetto per i lavori professionali e ideale come PC da casa: l'amico che ci voleva. Adesso c'è!

La dotazione di ALICON 4 GAME comprende il processore Intel® Pentium® 4, Hard-Disk 20 GB 7200 rpm, VGA fino alla NVidia GEForce3 64MB, Scheda Audio fino alla Dolby Digital AC3 "5+1".
Nei PC Olidata è installato Microsoft® Windows® originale
www.microsoft.com/piracy/howtotell/italian/

Olidata®
powerful computers & servers

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte™" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Martello" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

EDITOR
Mike "Max Payne" Ortolani

DEPUTY EDITOR
Max "Maestro!" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Dida a video" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Le forbici no!" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandro "Nuove News" Polli, Claudio "Settimana di vacanza" Tradardi, Francesco "Boh, adesso ci penso" Alinovi, Stefano "Oggetto contundente" Merlini, Alessandro "Deejay" Galli, Luca "Bella lì!" Spinelli, Gianluca "Ualone" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Spada a due mani" Sotgiu

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
FOTOGRAFO Maurizio "Chiamami sul cellulare" Brera
COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Paolo "Clacson" Dente, Marcello "Balcone" Cirillo, Simone "X-Plane" Bechini, Marco "Pool" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Ndo Stai" Sabetta, Roberto "Soluzione" Camisana, Matteo "DJ" Pavesi, Fabio "Ikea" Paglianti, Yuri "FanziN/E" Abietti, Luca "Torino" Chichizola, Gabriele "DBA" Stecchi, Vincenzo "Batti un colpo" Riggio, Silvia "(Chain) Mail" Mungo, Alessandro "Lista" Stanchi, Mauro "Newsgroup" Buti, Davide "Quedex"Giulivi, Claudio "Formula" Villa, Alessandro Cottarelli

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
costantino.cialfi@futuremediaitaly.it
SEGRETERIA Paola Altieri
paola.altieri@futuremediaitaly.it
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
AMMINISTRATORE DELEGATO Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta
ART DIRECTOR Rosita Balestri
ASSISTENTE ART DIRECTOR Sara Benecino
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca Brenci
PRODUZIONE Federica "ma'ndohawaii?" Rossi
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia Lire 9.900 - Euro 5,11 Arretrati: Lire 19.800 - Euro 10,22
Per richiedere gli arretrati, versare l'importo sul
c/c postale n. 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - via Asiago 45 - 20128 Milano.
Attenzione: indicare sulla causale di versamento il nome della pubblicazione e il numero.

SERVIZIO ABBONAMENTI. Per Informazioni e comunicazioni, telefonare a 039/838285, oppure inviare un fax a 02/26005520 o un messaggio email a abbonamenti@futuremediaitaly.it.
Abbonamento annuale: Lire 105.000, Euro 54,23 da versare sul
c/c postale 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - Via Asiago 45 - 20128 Milano.

FOTOLITO Yellow & Red S.r.l. - Milano
STAMPA Mediagraf S.p.A. - Noventa Padovana (PD)
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis S.r.l. - viale Sarca 235 - 20126 Milano

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti
Copyright Future Publishing Limited - Inghilterra.

Accertamento ADS N° 4275 del 23-11-2000

future media italy

Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc realizza riviste e siti web specializzati dedicati a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Questa semplice strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: dalle nostre redazioni operanti in sei Paesi vengono pubblicate più di 100 riviste e aggiornati oltre 45 siti e network on line. La società dà in licenza 39 riviste per un totale di 150 edizioni locali in altre 30 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

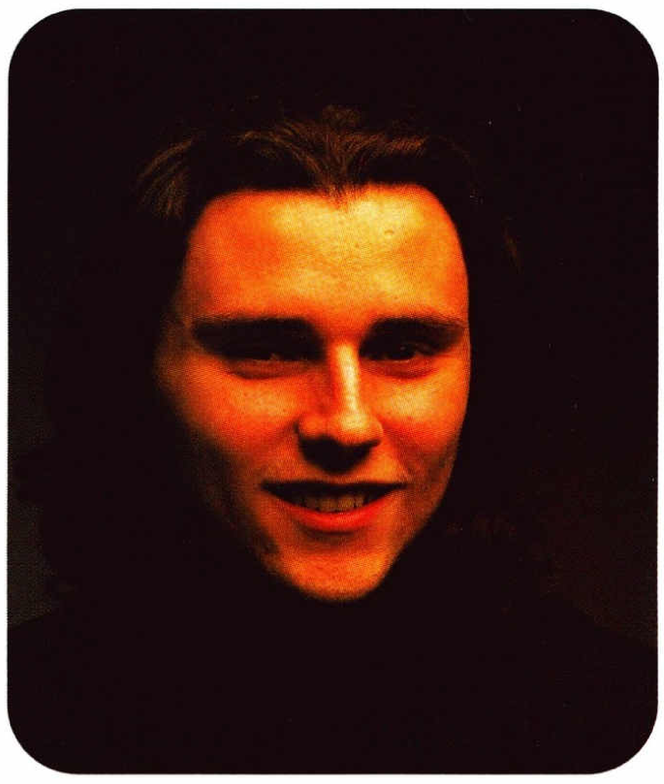
Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Interim Finance Director: Michael Penington
Tel ++44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath - London - Los Angeles - Milan - New York
Paris - San Francisco - Wroclaw

Accertamenti Diffusione Stampa - ads

OK, IL PREZZO E' GIUSTO



Da che mondo è mondo, i videogiocatori si sono lamentati del prezzo troppo elevato dei loro titoli preferiti. GMC è sempre stata molto sensibile all'argomento. Non è un caso che, fin dal primo numero della rivista, una rubrica come "Giochiamo spendendo poco" trovasse spazio sulle nostre pagine.
Il "caro-videogiochi" è una delle motivazioni più "nobili" che vengono addotte per giustificare il fenomeno della pirateria.
Facilmente, si trascura l'incredibile mole di lavoro che, ormai, sta dietro alla produzione di un titolo di successo. Altrettanto facilmente, ci si dimentica di quanto tempo riesca a divertirci un videogioco, soprattutto se paragonato ad altre forme di intrattenimento, prima fra tutte il cinema. Da contraltare a queste considerazioni fanno quei titoli che, pur non eccellendo, mantengono comunque un prezzo allineato a quello dei massimi successi. Ecco, volendo trovare la piaga in cui infilare il proverbiale dito, la scarsa differenziazione nei prezzi dei videogiochi costituisce l'aspetto peggiore di questo mercato. Troviamo che sia giusto lamentarsi per il prezzo di un semplice puzzle, quando è identico a quello di una mega-produzione 3D con grafica dell'ultima generazione (anche se a un'idea del calibro di *Tetris* è difficile riuscire assegnare un valore).
Fortunatamente, da qualche anno, e soprattutto negli ultimi mesi, la situazione si sta evolvendo e comincia a prendere una piega decisamente positiva. Molte aziende iniziano ad avere diverse fasce di prezzo per i videogiochi e alcune decidono di compiere esperimenti coraggiosi con il costo al pubblico dei propri prodotti.
È il caso di Take 2 e del suo distributore italiano, Cidiverte, che hanno pensato di offrire un capolavoro come *Max Payne* (la nostra prova completa parte a pagina 88) a un prezzo eccezionale. Si tratta di una scelta rischiosa, che speriamo il pubblico scelga di premiare. Per anni e anni abbiamo ricevuto lettere di "pirati", che giuravano e spergiuravano che, se solo il prezzo dei videogiochi fosse stato inferiore, avrebbero ripreso la "retta via".
Bene, questa è la loro occasione. Ma è anche la nostra per poterci divertire alla grande senza prosciugare il portafogli.
In chiusura, non possiamo non spendere due parole per il gioco in regalo questo mese. *Hidden & Dangerous* è stato il nostro parametro per i titoli strategici in tempo reale fino a questo mese (sostituito dall'eccellente *Operation Flashpoint*, provato sul numero scorso), a dimostrazione del costante sforzo per riuscire a regalare ai nostri lettori sempre e solo il meglio. Siamo sicuri che non meritino di meno.
Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IL GIOCO COMPLETO UPRISING 2 IN REGALO!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Scusami, non era nelle mie intenzioni diffondere l'email che hai pubblicato nel numero di GMC di luglio. Ho realizzato in seguito che la vostra posta non lascia il messaggio di notifica del fatto che sia stata letta, mi scuso e mi prostro ai tuoi piedi, se prometto di continuare a leggere la tua rubrica "La Posta in Gioco" mi perdoni?
Un vostro fedele lettore.
fresan@tiscalinet.it

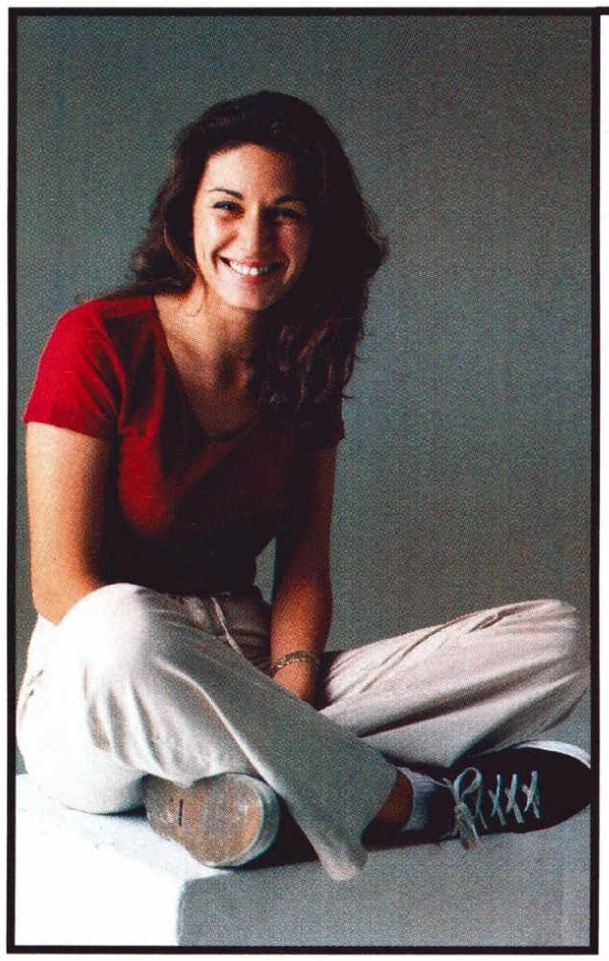
Troppo tardi. Ora pagherai il prezzo della tua sconsiderata miopia! Sto scherzando, naturalmente. Sono felice che tu abbia capito che la mancanza di "ricevute di ritorno" non vuole dire che le mail non vengano lette, ma semplicemente che non voglio rubare banda anche per quello, oltre che per scaricare la posta... Però guarda che se scopro che non leggi tutti i mesi la posta mi arrabbio davvero!

Ciao a te Nemesis (simpatica, carina, ecc...), volevo ringraziare te e tutte le persone che ogni mese ci regalano una rivista stupenda. Avete giustamente indicato *Shogun: Total War* come uno dei migliori giochi di strategia, ma ho scoperto che costa solo 39.900 lire! Volevo quindi consigliarlo a tutti gli appassionati del genere!
Andrea

Grazie per la segnalazione, anche se un po' tardiva (nello speciale sui giochi budget avevamo segnalato

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 128. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!



Anche se in *Age Of Empires* gli attacchi in massa con unità "economiche" possono assicurare la vittoria, è certamente più soddisfacente utilizzare un gruppo di unità ben amalgamato.

TATTICHE VINCENTI

Ciao, Nemesis!
Faccio i complimenti alla redazione per la qualità della rivista. Sono un appassionato di *Age of Empires*, e ci giocavo in rete su Zone.com. Dico giocavo, perché ora ho notato che si è perso lo stile iniziale ideato dai programmatori: ai giocatori online (al 98% di loro, almeno) non importa di edificare una città, di gestirla e farla prosperare; piazzano, invece, decine di scuderie sulla mappa e attaccano appena possibile con le loro truppe. Ma questo è giocare? Vuoi mettere la soddisfazione di un attacco pensato nei dettagli, che viene coronato dall'agognato successo?
Chiudo la lettera con il mio indirizzo email, per chiunque abbia qualcosa da dirmi: udetomi@tiscalinet.it
Ciao!

Umberto

Carissimo Umberto, io non metto in dubbio la soddisfazione che può portare un attacco pianificato con cura, rispetto al brutale assalto in massa – se, però, quest'ultimo sistema permette di vincere allo stesso modo e più rapidamente, temo che sia inevitabile che venga preferito dalla maggior parte dei giocatori. Sono davvero pochi quelli a cui interessa solo "partecipare".

QUALCHE IDEA PER LA RIVISTA

Carissima Nemesis,
finalmente, dopo tanta lettura passiva, ho deciso di scriverti, per proporti alcune idee per migliorare la rivista. Innanzitutto, devo dire che le prime pagine che leggo su GMC sono quelle della posta, ragion per cui il mio consiglio è di aumentare lo spazio a disposizione di questa rubrica, oppure di ridurre (o anche eliminare) le immagini dei videogiochi, visto che sono già presenti nel resto della rivista. Per quanto riguarda le anteprime e le prove, devo dire che le prime sono fatte molto bene, mentre le seconde dovrebbero essere più corpose. Leggendo alcune prove, infatti, non si riesce ad avere un quadro generale del gioco, almeno secondo la mia modesta opinione. In definitiva, vorrei più pagine per la posta e le prove, o quanto meno immagini più piccole, per dare spazio alle parole, ai commenti e alle opinioni dei recensori.
Infine, sempre per quanto riguarda il commento ai giochi, perché non integrare nel voto globale i decimi? Voglio dire che, invece di dare lo stesso voto a due videogiochi, per esempio un 7, si potrebbe dare un 7.2 al primo e un 7.8 al secondo, in questo modo si noterebbero le differenze. Che ne pensi, è un'idea assurda?
Io credo di no.
Detto questo, ti ringrazio per l'attenzione che spero presterai alla mia missiva, un saluto a tutta la redazione e un grosso bacione a te.

Filippo

Carissimo Filippo, cerco di risponderti in ordine.
Partiamo dal mio angolino: è vero che le immagini rubano un po' di spazio alle parole – ma rendono le pagine più

www.dailyradar.it

Le avventure di *Legend of Mir* troveranno da questo numero uno spazio fisso sulle pagine di GMC.

gradevoli alla vista (o tu *davvero* preferisci i libri di testo?) e, soprattutto, permettono a chi non conosce i giochi di cui parliamo di avere una minima idea di cosa si tratta.
Sempre a proposito di immagini, quelle delle prove dei giochi sono ancora più importanti, dato che partiamo dal presupposto che la maggior parte dei nostri lettori non abbia mai visto il titolo in questione e quindi, è utile mostrarne l'aspetto.
Invece, parlando di contenuto e approfondimento delle prove stesse, trovo che i decimi nel voto siano sostanzialmente inutili, e per provartelo ti faccio un esempio (che forse ho già fatto ma non mi ricordo, sapete, gli anni passano...): se tu fossi indeciso tra due giochi che hanno ricevuto l'uno 8.4 e l'altro 8.5, propenderesti senz'altro per quest'ultimo? Non trovi che, invece, cercheresti di capire quale dei due è più longevo, quale dei due ti può dare più soddisfazioni o – addirittura – quale dei due costa di meno? Io penso di sì...
Ah, prima che qualche furbone cerchi di rispondermi con "E cosa mi dici di due giochi che hanno preso l'uno 8.1 e l'altro 8.9?", sottolineo una cosa: se un gioco avesse le caratteristiche per meritarsi un 8.1 con i decimali, adesso prenderebbe 8 – mentre quello valutato 8.9 sarebbe certamente candidato per un 9...
Insomma, trovo che i decimali non servano: basta leggere le prove.

AIUTO!
Ciao Nemesis, avrei qualche domanda da porti.
1) Mi potresti consigliare un gioco MMORPG? Possiedo già *Everquest* e *Asheron's Call*.
2) Metterete un RPG in omaggio con GMC? Se si, quale?
3) Mi manderesti qualche tua foto (in bikini, please)?
Questo è tutto! (Troppo breve? Noo!)

Ye Zhang

Ehm... Ti rispondo in ordine inverso, per rendere meno monotone le cose:
3) Direi proprio di no;
2) Non saprei dirti i piani per il futuro, comunque, di recente abbiamo regalato *Ultima Online: Renaissance*, *Legend Of Mir* – quest'ultimo giusto il mese scorso, e sul CD dei demo di questo mese potrai trovare il client di *La Quarta Profezia*, di cui leggerai ulteriori dettagli nella Guida al CD;
1) Quelli che ho appena citato potrebbero fare al caso tuo, non trovi? E no, non era troppo breve – anzi, bravissimo!

CURA PER LA SOLITUDINE?
Ciao... In questo periodo non so che cosa mi stia accadendo. Mi sento molto solo e ho bisogno di qualcosa che mi tiri un po' su il morale...
Faccio sempre le stesse cose e vedo sempre le stesse persone, sempre gli stessi vizi: monotonia e basta... Ecco cos'è la mia vita! Non so neanche perché ho scritto queste cose a te, forse perché dici che leggi tutte le mail che ti arrivano... magari sarò un tantino fuori luogo, ma ho bisogno di comprensione e di... consigli!
Sarà il mondo dei videogiochi che mi fa sentire così? Non so darmi una risposta, perché è un pezzo che non trovo un titolo emozionante... da più di un mese, quando invece in precedenza giocavo assiduamente ogni santo giorno! Che sia per questo? Tu che ne pensi?
Passo alla mia richiesta: consigliami e ripeto, consigliami un bel gioco di

IN BREVE

questa occasione imperdibile). Sono certa che gli appassionati ne trarranno giovamento.

Mia cara Nemesis (posso chiamarti "cara"?), ti ho scritto per una domanda che mi sta assillando da molti mesi. I codici, o cheats, sono scelte fatte dai produttori dei videogame oppure sono dei bug?
Bertrand
bertrand_it@yahoo.it

Sono una necessità dei programmatori, più che una scelta. I codici servono (solitamente) agli sviluppatori nella fase di test del gioco. Pensa se dovessero controllare, chessò, quello che succede quando un personaggio ha più di un tot di soldi, e questo rendesse necessario giocare il gioco da cima a fondo fino a ottenerli! Invece, usando i codici, possono controllare tutte le situazioni che risultano interessanti senza dover passare ore e ore.
Il fatto che vengano mantenuti anche nella versione del gioco che viene fornita al pubblico, invece, è una scelta vera e propria, sulla cui ragione non mi sento di azzardare ipotesi... Forse per fare un favore a chi è in difficoltà?

Ciao o mia Dea, a essere sincero quando sfoglio GMC mi sfiora il pensiero che voi possiate essere delle entità aliene: è possibile che una mente umana possa concepire una rivista così perfetta in ogni sua parte? Vorrei porti una domanda molto semplice: mi piacerebbe abbonarmi a GMC, ma per non rovinare la rivista vorrei fotocopiare il tagliando d'abbonamento, presente sulla maggior parte dei numeri della rivista. Accettate fotocopie?
Grazie, sono fiducioso di una tua risposta e chiudo ancora con un mare di sentiti e sinceri complimenti.
Ciao a tutti, ciao Luce Dei Miei Occhi,
Andrea
(*[DTH]*MAiDeNS7RiFe)
***[DTH]* =**
THE Clan Of *Unreal Tournament*

Caro Andrea, naturalmente puoi usare una fotocopia della pagina per abbonarti – non vorremmo certo costringerti a rovinare una copia della rivista, ma puoi

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

L'ARTE DEI GIOCHI

Simpaticissima Nemesis,
sono uno dei tuoi tanti ammiratori! Ho pensato di prepararti un bel regalo di compleanno, certo del fatto che, prima o poi, gli anni li compirai anche tu (anche se non so quando), contenta?
Il CD ROM che ti ho spedito in dono ("L'Arte dei Giochi") è un'originale ed esclusiva creazione che non troverai da nessun'altra parte: raccoglie, infatti, 14 giochi inediti per PC da me interamente ideati, progettati e realizzati nel corso di due anni: da quando, cioè, ho iniziato a programmare (a livello "amatoriale", s'intende: di professione faccio l'insegnante di musica!).
Spero ti piacciano: credimi, ce l'ho messa proprio tutta! Nel caso tu e la Redazione doveste ritenere i miei giochi validi e di probabile interesse anche per i lettori della rivista (al punto da volerne inserire qualcuno nei vostri CD) ne sarei oltremodo felice, dandovi fin d'ora la mia completa autorizzazione a farlo, nei modi e nei tempi che più riterrete opportuni.
Bacioni a te, saluti a tutti!

Alberto Rampini

Carissimo Alberto, ho molto apprezzato il tuo CD devi avere tanta passione e creatività, e i risultati si vedono. In particolare, ho trovato molto carino il tuo gioco *Ram-Pho*, tanto da chiedere di metterlo sul CD ROM di GMC del prossimo mese. La prossima volta, comunque, potresti anche mettere qualcuna delle tue composizioni musicali – io adoro Bach, e sono convinta che sia uno dei tuoi maestri...

azione/sparatutto, che possa farmi superare questa situazione di crisi (spero momentanea)... qualcosa che mi faccia sputare adrenalina e grinta da tutti i pori, che mi tenga impegnato ore, giorni e mesi senza riflettere sulla mia solitudine...
Ciao ciao.

-Anonimo-

Tu mi chiedi di consigliarti un *gioco* per superare un momento di solitudine?

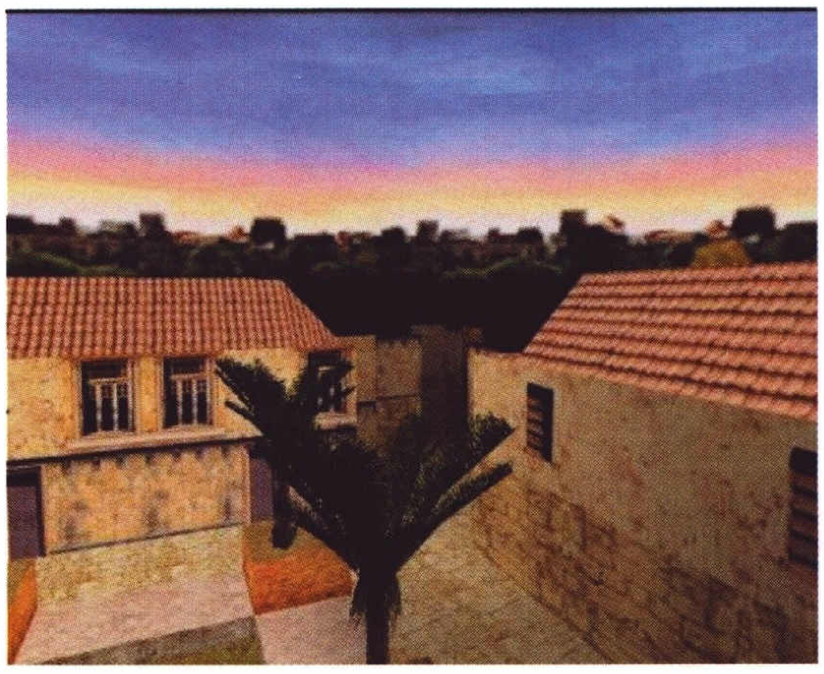
Scusa, ma non credo che sarebbe la risposta giusta. Penso, invece, che tu debba uscire, conoscere gente nuova se i tuoi amici attuali ti annoiano, fare esperienze diverse, scoprire il mondo in qualche maniera – prova con il volontariato, se ne hai la forza d'animo, oppure impara ad ascoltare chi ti sta vicino. Sai, potresti scoprire che ha qualcosa da dirti, e che hai smesso di giocare perché sentivi il bisogno di esseri umani...

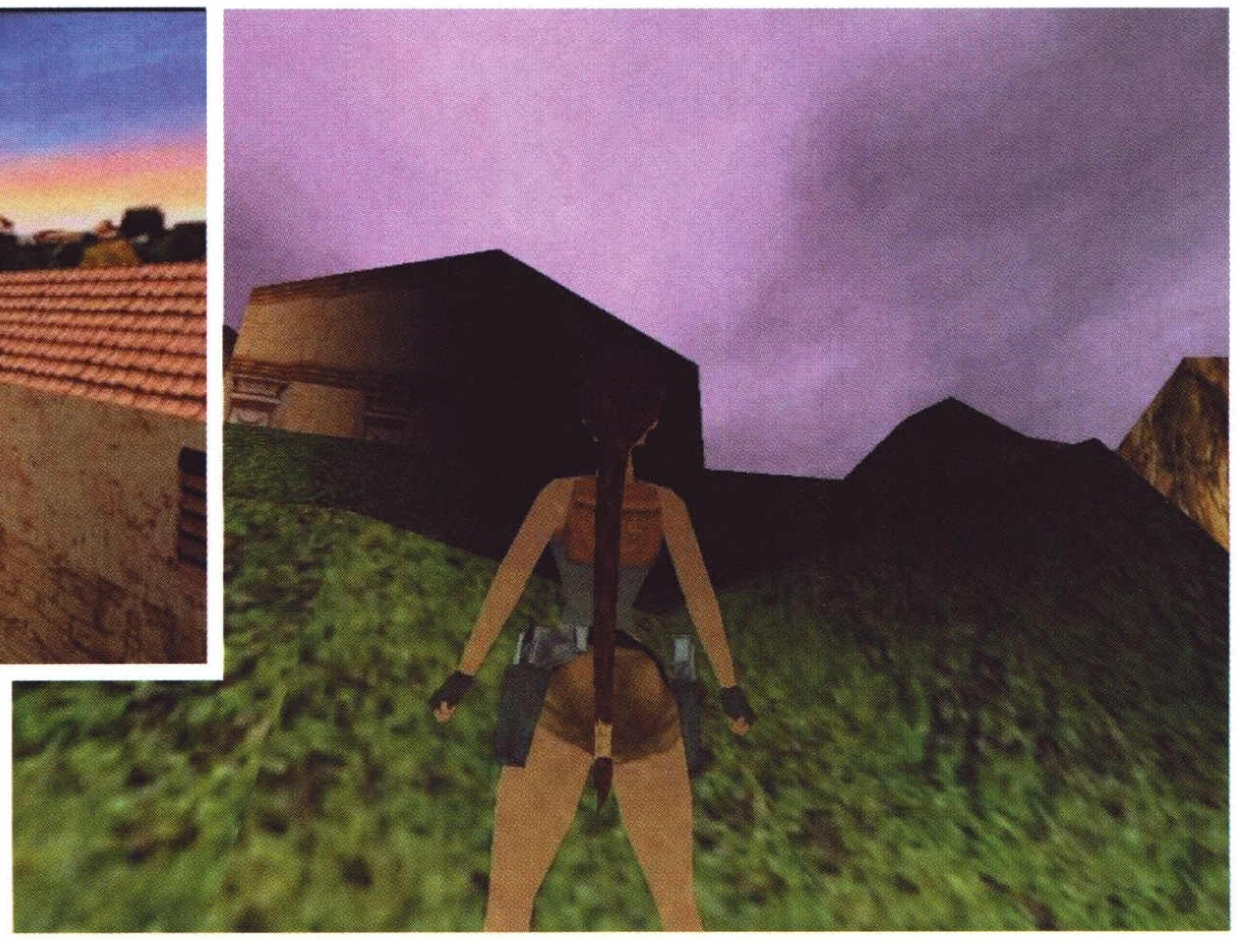
UN NUOVO GIOCO ONLINE

Ipnotica Nemesis,
sto creando un gioco di ruolo online 3D chiamato *Lande Ancestrali*, che presto sarà aperto su Dragons.it. La trama che ho ideato è, per certi versi, simile a quella che Suchoparek e Valerio avevano pensato per *Origin*, ma più adatta a un mondo permanente, anche se piccolo. L'universo di *LA*, Kheonia, si è diviso in quattro parti, ognuna controllata da un pezzo di cristallo legato a un elemento come acqua, terra, fuoco e aria. Inoltre, una forza maligna sta tentando di convertire i regni all'oscurità. La trama sarà in continua evoluzione, con nuove scoperte, nuovi dungeon da scoprire e nuovi nemici; si potranno fondare clan, costruire case e castelli, partecipare a quest e molto altro.
Nel sito "molto" provvisorio landeancestrali.3000.it troverete la trama in dettaglio, e molte altre informazioni.

Ecco quello che si vede cliccando la Map Of The Stars in *Diablo*.

La "leggenda" sosteneva che usando la Map Of The Stars nel punto giusto, si poteva accedere a un livello segreto con delle mucche assassine – peccato che fosse solo una leggenda...





Chiunque abbia in mente una storia, o anche dei semplici suggerimenti e voglia dare il suo contributo al gioco può contattarmi su fractalformula@hotmail.com

CyDoN

Pubblico volentieri il tuo messaggio, e ti auguro tutta la fortuna e la buona volontà che ti serviranno per portare a termine il progetto. Vedrai che troverai tanta gente disposta ad aiutarti! Nel frattempo, ti do un consiglio: metti qualche schermata del gioco sul sito – non mancherai di invogliare potenziali giocatori.

OGGETTO (IN)UTILE

Carissima e bellissima Nemesis,
sono un vostro accanito lettore, e prima di venire al nocciolo della questione, vorrei fare i complimenti alla rivista e soprattutto a te.
Da quando avete regalato *Diablo*, ho iniziato a giocare in rete con Battle.Net. Da qualche settimana, però, insieme con alcuni amici, siamo "caduti" in un misterioso dilemma.
Abbiamo trovato, infatti, una pergamena chiamata "Map of The Stars". Guidati dall'istinto, abbiamo provato a metterla accanto alle mucche (quelle vicino alle catacombe). Cliccando parecchie volte su uno dei tre quadrupedi, il personaggio pronuncia frasi diverse.
Ed è questo il problema: a cosa serve? Si potrebbe aprire un portale? Forse è la chiave per un mondo abitato da vacche assassine, come in *Diablo 2*?
Per favore aiutaci ed illuminaci su questo oscuro problema.
PS: potresti " publicizzare" il mio clan? il suo nome è: "Protectors Of Graal" (POG); se qualcuno ha intenzione di farne parte, può inviare una email all'indirizzo: jedimarco85@yahoo.it

cristof-POG (Imperatore Supremo del clan POG)

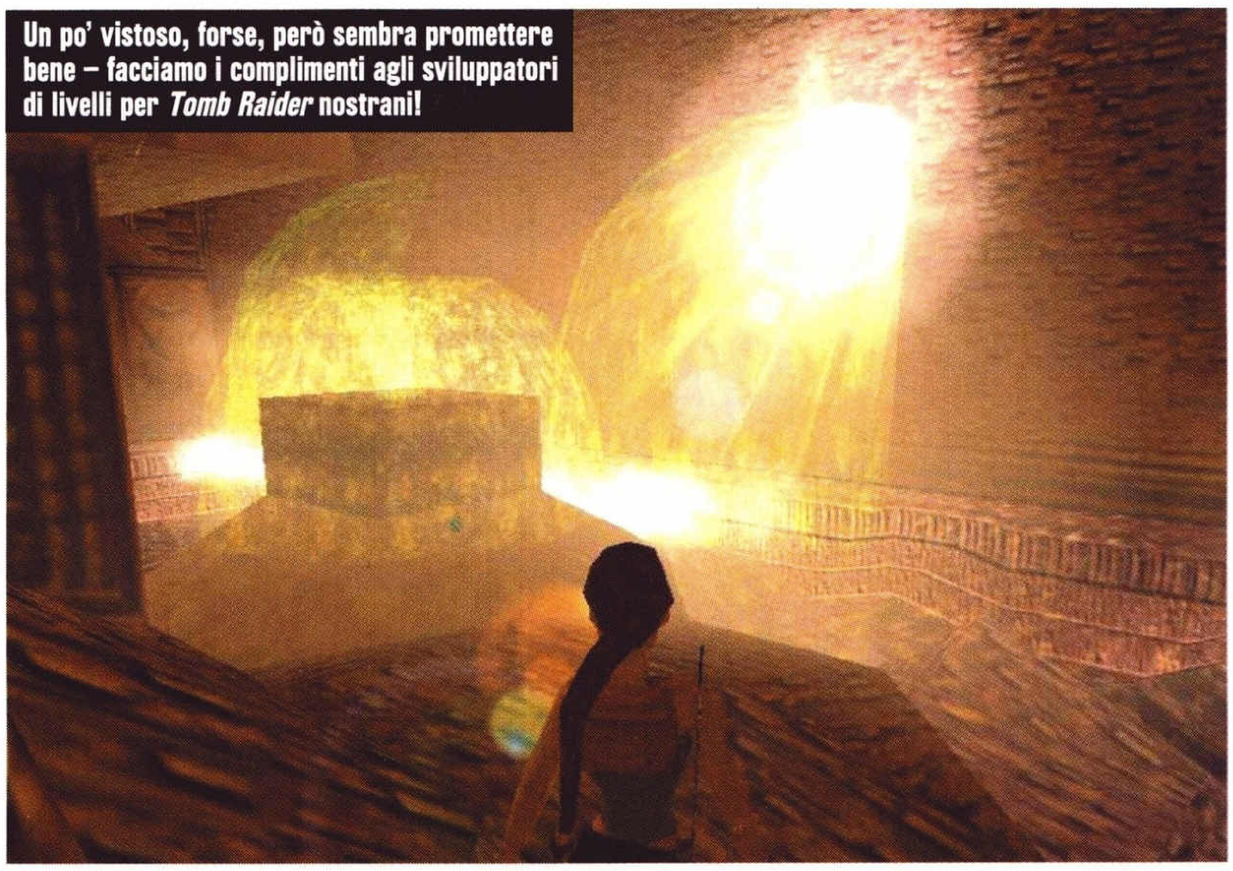
Caro Imperatore Supremo, la Map of The Stars è un oggetto che serviva nella fase finale del gioco, per uccidere Diablo, quando il titolo era ancora in fase beta. Al momento di pubblicarlo, tuttavia, quella sezione di gioco è stata rimossa, mentre l'oggetto è stato lasciato. Quindi, la risposta alla domanda "A cosa serve la Map of The Stars?" è un timido, ma sicuro: "A niente".

SVILUPPATORI DI LIVELLI ALL'ARREMBAGGIO

Carissima Nemesis,
partecipo attivamente al forum del sito ufficiale di *Tomb Raider* in Italia (www.tombraider.halifax.it) e sono un grande fan della vostra stupenda rivista (complimenti per le vendite del numero di aprile allo staff); raccogliendo i desideri di tutti i giovani e meno giovani che si sono cimentati (e si cimenteranno) con l'editor dei livelli accluso a *Tomb Raider Chronicles*, ho deciso arrischiarmi a scrivere (conoscendo la vostra NON SPICCATA simpatia per *Tomb Raider*) per chiederti di creare un piccolo spazio nella vostra rivista, in modo da dare anche a noi un po' di "fama".
Ti invio le immagini dei livelli in fase di progettazione; in seguito, se vorrete, vi manderò anche le trame!
Grazie da tutto il mondo del *Tomb Raider* italiano, speriamo che accogliate la nostra richiesta, perché ci spetta!

Lorenzo

Caro Lorenzo, purtroppo non posso certo decidere io di creare una nuova sezione della rivista dedicata ai progettisti di livelli – per quanto non sia certo una cattiva idea, tutt'altro. Quello che sono in grado di fare è pubblicare le immagini dei livelli che mi hai inviato, sottolineando che a pagina 41 è stato dedicato un approfondimento a questo argomento: sono certa che ciò attirerà l'attenzione dei lettori...



Un po' vistoso, forse, però sembra promettere bene – facciamo i complimenti agli sviluppatori di livelli per *Tomb Raider* nostrani!

IN BREVE

anche scrivere semplicemente una lettera o farlo direttamente dal sito Internet del gruppo Future, all'indirizzo: www.futuremediaitaly.it!

Carissima Nemesis sono un nuovo acquirente di GMC e vorrei dire a tutte le persone che leggono questa rivista di continuare a leggerla. Diffidate dalle imitazioni!
PS: complimenti per il tuo spazio e a te!
Sag Em

Grazie! Soprattutto per la questione delle imitazioni – saresti sorpreso nello scoprire quante riviste si chiamano "**Cuochi per il Mio Computer**" o "**Pochi per il Mio Computer**"...

Ciao Nemesis, visto che hai pubblicato tutte le email sui clan, volevo segnalarti il mio: http://digilander.iol.it/serialkiller666/ – un clan per *Diablo II: Lord of Destruction* chiamato Killer of Diablo. Il clan è per soli closed (quindi niente imbroglioni)!
SerialKiller666

Ma che bel soprannome rassicurante ti sei scelto! Mi vorrai bene, ora che ho pubblicato l'indirizzo del tuo clan? Non mi farai del male, vero? Me lo prometti?

Io sono quello che si spaccia per Kevorkian in *Diablo* – se Kevorkoso rivuole il suo bel nick [GMC]Kevorkian, mi deve pagare 845.000 più IVA!

Immagino che i soldi ti servano per espatriare – dopo questa dichiarazione temo che *qualcuno* sarà piuttosto arrabbiato...

Ciao Nemesis, volevo solo segnalare a tutti gli appassionati di *The Sims* il sito www.multiplayer.it/thesims/ dove anch'io collaboro in veste di editore di skin.
Chiunque voglia una skin personalizzata per il suo Sim, basta che mi scriva al mio indirizzo email e io sarò felice di realizzarla.
La mia e-mail è oettam17@tin.it
Matteo

Grazie per l'indicazione – sospetto che avrai presto molte richieste...

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura?
Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano.**

Le insidie di *Dino Crisis* assumono varie forme, dalle fauci di un T-Rex a un gruppo di container.

TRUCCO DEL MESE

BLACK & WHITE

Ottenere una creatura
Non lasciamoci spaventare dalle istruzioni complicate e seguiamo alla lettera il procedimento. Prima di tutto individuiamo la cartella "\lionhead studios ltd\black & white\data\ctr", e al suo interno, il file che riporta il nome della nostra creatura (ad esempio "bcow.cbn" nel caso della la mucca).
Per sicurezza, facciamo una copia del file e mettiamola al sicuro in un'altra cartella, poi modifichiamo il nome di quello originale inserendo la creatura che desideriamo (ad esempio "bhorse.cbn" per il cavallo e "bgreek.cbn" per l'ogre).

Modificare il tempo
Teniamo premuto Alt e premiamo 1 per rallentare il tempo, oppure 2 per accelerarlo.

Far ammalare la propria creatura
Facciamo raccogliere i propri escrementi alla nostra creatura, poi, quando li tiene in mano, strofiniamole la pancia per farglieli ingoiare. Se ai primi bocconi non succede nulla, insistiamo con la cura, fino a quando la creatura non vomita.
Il procedimento non provoca alcun danno al mostriciattolo, quindi lo possiamo utilizzare tutte le volte che ci pare, per stupire i nostri amici.

DINO CRISIS

Caro, mitico, Giochi per il Mio Computer, ho acquistato recentemente il videogioco originale di *Dino Crisis*, ma ahimè, giunto nei pressi della gru, sono rimasto bloccato e non riesco a spostare quei maledetti container. So che il guaio si ripeterà anche più avanti, perché i container sono presenti di nuovo. Potreste rivelarmi la sequenza esatta per spostarli in entrambe le situazioni? Grazie. Se non mi aiuterete sarò costretto a gettare via questo gioco inutile.
Un lettore assiduo della rivista.

Giorgio Cianfanelli, Roma

Ciao Giorgio, voglio farti i miei più sinceri complimenti per la decisione di impegnarti con *Dino Crisis*, che, pur non essendo più un titolo all'ultimo grido, rimane comunque un interessante esponente del filone giapponese delle avventure horror. Bisogna ammettere che sei stato bravo a raggiungere l'enigma dei container senza dover ricorrere prima all'aiuto di GMC, quindi ecco la soluzione: la sequenza corretta per la prima gru è Su, Giù, Sinistra, Solleva, Sinistra, Sgancia. Quando ci si ripresenterà il problema, dovremo invece seguire questa procedura: Destra, Solleva, Sinistra, Sgancia, Su, Solleva, Sgancia, Destra, Su, Solleva, Su, Giù, Sgancia, Destra, Su, Giù, Solleva. Ecco fatto, ora cerchiamo solo di non finire in pasto ai dinosauri. Buona fortuna!

OPERATION FLASHPOINT

Aiuto, potete darmi una mano per passare uno schema di *Operation Flashpoint*? Spero proprio di sì. La missione in questione è "Montignac Must Fall". Sono riuscito a superare i primi due obiettivi, ma poi non so più cosa fare! Se è possibile, vi prego di aiutarmi a trovare la soluzione. Grazie infinite.

Massimiliano Baroni, via e-mail

Caro Massimiliano, temo che tu stia tentando inutilmente di resistere agli assalti del nemico. Gli ordini sono di ritirarsi da Montignac dopo averla occupata. Non ci rimane che obbedire e venire attaccati dai Russi nei pressi di Provins. A questo punto, per quanto possiamo tentare di resistere, il nemico riuscirà a far saltare per aria il nostro camion. Poi il Blackhawk verrà abbattuto da uno Hind, quindi dovremo cavarcela da soli nella missione successiva, che purtroppo è anche una delle prime veramente difficili del gioco. Il consiglio è di levarsi immediatamente dalla strada e di cercare rifugio nel bosco sul versante occidentale. La guerra è proprio una sporca faccenda, anche quando si tratta di videogiochi...

HITMAN: CODENAME 47

Salve "Neme...", vado immediatamente al nocciolo della questione: nel gioco *Hitman: Codename 47* ho trovato un serio problema che non riesco a risolvere. Nella missione "Il Paradiso del Trafficante d'Armi" faccio tutto ciò che è richiesto, fino a quando mi tocca mettere il

***Operation Flashpoint* non è certo una passeggiata, per sopravvivere sarà meglio seguire le dritte di GMC.**

LA PAROLA A VOI

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

Sul numero di agosto, **Marco Andrena** da Messina ci ha chiesto aiuto per *King's Quest 8: Mask of Eternity*. Il nostro lettore è rimasto bloccato nel palazzo della regina Freesa. La richiesta di aiuto di Marco è stata raccolta da **Paolo Cantucci**: "Seguiamo il sentiero di ghiaccio che va a est verso il Crystal Dragon's Pen e utilizziamo lo scettro sul drago, che dice di non poter volare fino a quando la porta non sarà aperta. C'è una catena che pende dal soffito da tirare, e per raggiungerla dobbiamo compiere una serie molto difficile di movimenti: prima di tutto spostiamo il blocco di ghiaccio sotto la catena, poi saltiamoci sopra con un impegnativo carpiato all'indietro. Infine tiriamo la catena, la porta si è aprirà e il drago decollerà."

Sempre nel numero di agosto, **Marina Ghezzi** ha chiesto aiuto per *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, non riuscendo ad attraversare la

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - SILVER

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre, anche e soprattutto per giochi del remoto passato.

D Ciao, sono Emilio da Roma, vi imploro di aiutarmi, sono disperato! Sono rimasto bloccato nel gioco *Silver*, quando il nonno muore e il mago che mi ha dato la spada di ghiaccio mi guida fino all'ascensore, lasciandomi solo. Dopo che si è scesi con l'ascensore, si deve fare un po' di strada e ci sono quei gorilla di pietra che vanno uccisi. Poi si entra nella caverna e si vedono due folletti che venerano il mostro gigante con le ali. Vi prego, ditemi come distruggere il mostro, mi metto in ginocchio! Per favore, rispondetemi!

Emilio Hassan, via e-mail

R Ciao Emilio, approfittiamo della tua richiesta di aiuto per affrontare una sezione di *Silver* che, a giudicare dalle lettere che piovono in redazione, sta dando parecchi grattacapi a numerosi appassionati. La strategia migliore per affrontare il "mostro gigante con le ali" consiste nel nascondersi dietro alla roccia posta in mezzo all'area, per evitare di venire colpiti dalle sfere infuocate, e da qui attaccarlo con i dardi di ghiaccio. In pratica, il nemico è vulnerabile solo quando si ricarica di energia emettendo scintille e quando evoca altri mostriciattoli. Al di fuori di queste situazioni, è quasi sempre in grado di parare i nostri colpi. Con molta pazienza e precisione è anche possibile colpirlo sparando attraverso la fessura nella roccia, ma la tecnica migliore è spostarsi di lato, sparare e tornare al riparo. Questa strategia ci potrà aiutare a distruggere il mostro, ma badiamo bene che non si tratta di un trucco, quindi buona parte del successo del combattimento dipenderà dalla nostra abilità e dal nostro tempismo.

trasmettitore GPS nella valigetta e consegnare quest'ultima al misterioso Ivan. Qui sorge il mio problema: ripongo il trasmettitore nella valigia, la lascio cadere per terra (con il tasto INS) e, sia che mi nasconda, sia che rimanga lì vicino, Ivan arriva e, invece di prendere la valigetta, la guarda e poi scappa, impedendomi di completare la missione. Come devo fare? Vorrei terminare il gioco al più presto. Vi prego, rispondetemi presto. Complimenti a tutti!

F22, via e-mail

R Ciao simpatico killer dal nome in codice... sei forse un appassionato del fantastico F22 Raptor, il più costoso e micidiale caccia che sia mai stato progettato finora? Comunque sia, la causa del tuo problema potrebbe essere il carattere oltremodo sospettoso di Ivan. Dopo avere eliminato tutti i nemici nel magazzino, dobbiamo utilizzare i tre minuti che il gioco ci mette a disposizione per fare pulizia dei cadaveri. Stiamo attenti a dove li trasciniamo, perché basta la minima traccia per far scappare Ivan. Nascondiamo bene tutti i corpi, piazziamo il GPS nella valigia e aspettiamo il nostro cliente per completare la missione.

SEPTERRA CORE

B Affascinante e misteriosa Nemesis, ho scoperto la rivista da poco tempo, e mi siete subito piaciuti (soprattutto tu!). Ma veniamo al dunque: ho un problema con *Septerra Core*. Sono arrivato al guscio in cui c'è la Città del Vento (Wind City) e non riesco a contattare il capo delle Holy Guards. Non so esattamente cos'altro fare e non riesco a trovare un passaggio nel cimitero. Per favore aiutami, sto impazzendo. Ti prego di spiegarmi se serve qualche oggetto per andare avanti! Sperando di non chiederti troppo, ti ringrazio anticipatamente e ti faccio complimenti per la splendida rivista.

Crili, Matera

R Prima di tutto andiamo nel villaggio pentagonale di Southfarm, e prendiamo la fiala di acido (Acid Vial) nell'edificio più settentrionale. Quindi, dirigiamoci al cimitero, avanziamo verso nord e combattiamo contro uno zombi per procurarci un po' di sangue. Utilizziamo la fiala sul sangue, per ottenere la soluzione acida. Solo a questo punto entriamo nella sezione principale di Wind City, e dirigiamoci nel palazzo del governo (Capitol Building). Una volta entrati nell'edificio, proseguiamo verso nord est, alla volta della biblioteca. Sugli scaffali verso est troveremo una testa, versiamoci sopra la soluzione acida, torniamo al cimitero e piazziamola sulla statua decapitata. Dopo aver sconfitto Draxx, potremo finalmente entrare nelle catacombe e... non è il caso di svelare tutto il gioco, no?

GIOCHI PER IL TUO COMPUTER

SUL CD DEMO

Nel CD dei demo di GMC troviamo la soluzione completa agli enigmi di *The Watchmaker* e la seconda parte della guida a *Black & White*.

seconda barriera nelle Temple Ruins. Il simpatico **Enrico Rizzoli** da Ostia, via email, ci rivela che "non è possibile aprire la barriera. Per superarla bisogna utilizzare i tunnel che partono dalla stanza di lava..."

D **Luca** chiede spiegazioni su come inserire i trucchi di *Vampire: The Masquerade Redemption*. Aggiunge: "Ho provato migliaia di volte leggendo i trucchi dal CD, ma non ci sono mai riuscito. Se qualche lettore ha incontrato lo stesso problema, mi dia una mano, vi prego, sono bloccato da alcuni mesi a Vienna".

D **Christian Fontana** ci ha scritto dicendo: "Ho un problema in *Baldur's Gate II*, non riesco a battere i Golem, come posso fare? Aiutatemi voi vi prego".

D **Tuozzolo Antonio** sta giocando alla versione inglese di *The Curse of Monkey Island*. "Sono arrivato quasi alla fine della seconda parte (la maledizione peggiora) con il livello più difficile. Devo inserire le indicazioni presenti sulla mappa sulla pulsantiera degli occhi di bue, per poter trovare il punto dove è stata sepolta la statua d'oro, ma non riesco ad andare avanti. In inglese le indicazioni sulla mappa sono le seguenti: "With all eyes open, follow the path to the X. South East. North West. West. South. East. Two paces North East. East. South West. X Marks the Spot!" Ho provato a inserire tutti i punti cardinali al posto di "Two paces North" e a iniziare a premere i pulsanti, sia con le luci accese, sia con le luci spente, ma non appare la X e, di conseguenza, non si apre il baule con le palle di cannone".

LA 4A PROFEZIA

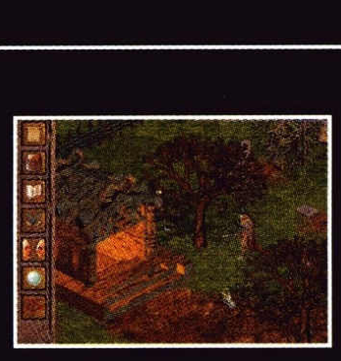
WWW.L4P.IT

IL PRIMO MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME IN ITALIA

"...QUINDI, MISERABILE UMANO, PRIMA CHE TU POSSA ESSERE GIUDICATO PER I TUOI CRIMINI, PRIMA CHE LA TUA ANIMA VENGA CONDANNATA AL FUOCO ETERNO, RISPONDI A QUESTA DOMANDA: SAPRAI DIMOSTRARE IL TUO VALORE?"

ANIMATED BY

GAMERS REVOLT GAMING PROVIDER NO MORE CHOICES



WWW.L4P.IT VIENI A PROVARE IL PRIMO GIOCO DI RUOLO ONLINE IN ITALIA!

CTO@net S.p.A.

CI SEI ANDATA VICINO QUESTA NOTTE,
LUCERTOLA

ENTRA IN UN MONDO VASTO QUANTO QUELLO CHE LASCI.

Migliaia di giocatori, un mondo permanente che
solo il tuo coraggio e la tua determinazione
possono cambiare. Vivi e combatti, impara.
Non accontentarti, non stupirti, non fermarti.
LP4 è il primo MMORPG in Italia.

IN ESCLUSIVA E GRATUITO SUL PORTALE WWW.CTONET.IT

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Un CD ricco di novità quello di settembre. Il numero dei giochi in regalo raddoppia e, oltre a *Hidden & Dangerous*, possiamo scoprire le meraviglie che si celano ne *La Quarta Profezia*, un GdR online in stile *Ultima*. Questo titolo ha la particolarità di essere tutto in italiano e basterà attenersi a determinate condizioni perché risulti completamente gratuito. Questa fantastica opportunità di divertimento non deve, però, farci trascurare gli altri demo, soprattutto l'espansione per *Icewind Dale Heart of Winter*, nella versione italiana, un'esclusiva che solo GMC poteva offrire ai suoi lettori.

LA QUARTA PROFEZIA

CTO

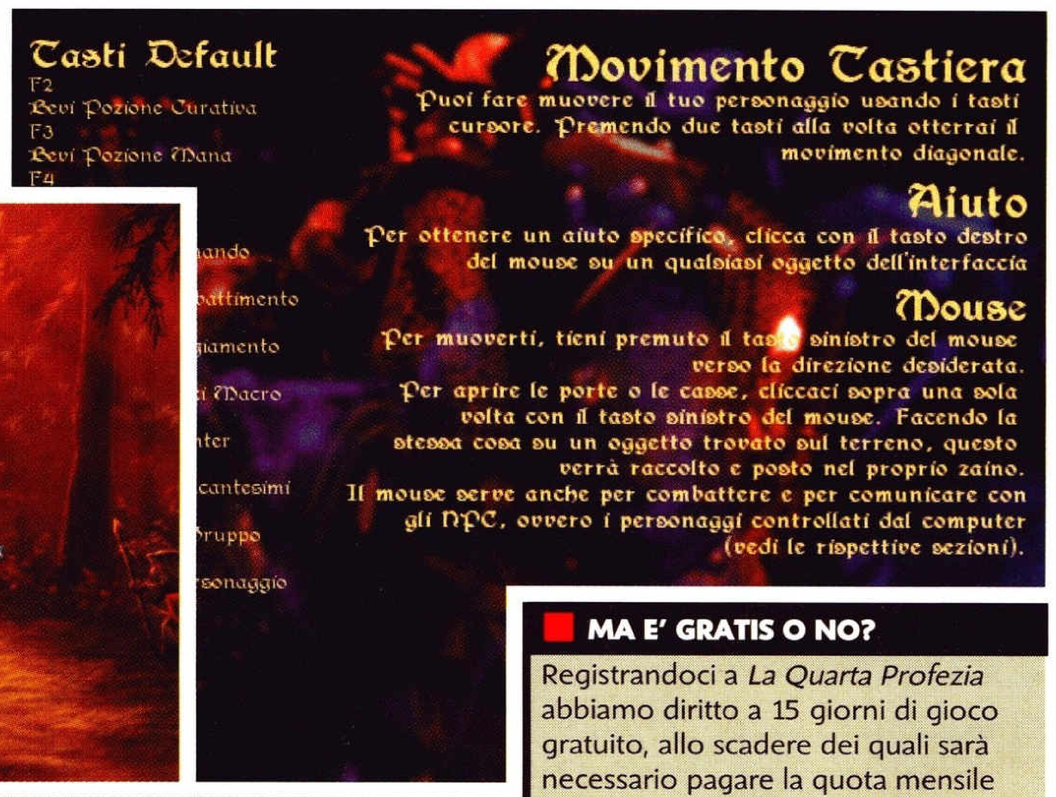
Pentium II 266, 64 MB RAM, 150 MB su disco fisso, scheda 3D con 2 MB RAM (Direct 3D)

Più che di demo del mese, sarebbe meglio parlare di gioco vero e proprio. Nel CD dei demo, infatti, potremo trovare anche il client per giocare a *La Quarta Profezia*, ovviamente in maniera gratuita. Saremo in grado, grazie al nostro computer e a un collegamento a Internet, di accedere a un mondo incantato, pieno di misteriose razze amichevoli o ostili e ricco di avventure e mostri terribili, il tutto completamente in italiano. Se abbiamo coraggio e voglia di magia, non ci resta che procedere con l'installazione.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco si controlla interamente con il mouse.

La Quarta Profezia è un gioco di ruolo online completamente in italiano!



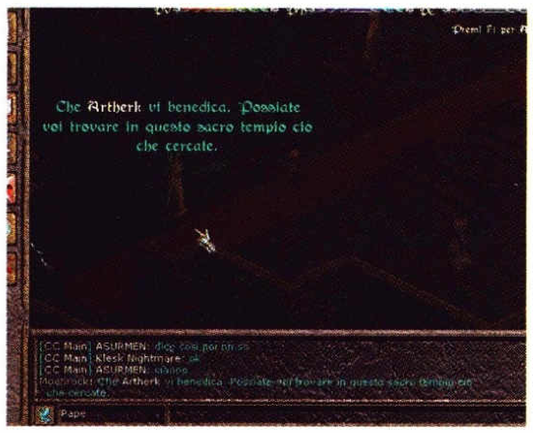
MA E' GRATIS O NO?

Registrandoci a *La Quarta Profezia* abbiamo diritto a 15 giorni di gioco gratuito, allo scadere dei quali sarà necessario pagare la quota mensile per continuare ad accedere al mondo virtuale. Questa regola, comunque, vale solamente se abbiamo intenzione di utilizzare il nostro fornitore d'accesso a Internet (provider): registrandoci a Free Internet Access di CTONet o a Fast For You, infatti, potremo sfruttare questi collegamenti per giocare a *La Quarta Profezia* quanto vogliamo, senza spendere una Lira, visto che si tratta di provider legati al gioco. Facciamo attenzione però: dal momento che nessuno dei due offre tariffe flat, gli scatti telefonici verranno comunque addebitati.

INIZIAMO L'AVVENTURA

Prima di giocare è fondamentale registrarsi: cliccando sul tasto "INSTALLA" dall'interfaccia del nostro CD, verremo riportati a una schermata che ci permetterà di installare il gioco, di leggere le istruzioni e di attivare un abbonamento Internet con il provider Fast For You.
Clicchiamo su "Registrati" per iniziare. Si aprirà il browser predefinito, e la prima scelta sarà quella di indicare se siamo un utente privato o un'azienda. Proseguendo, ci saranno presentati i vari contratti, che dovremo necessariamente accettare se abbiamo intenzione di proseguire; fatto questo, sarà la volta di compilare il modulo successivo, inserendo obbligatoriamente tutti i campi in grassetto e, se vogliamo, anche i rimanenti. Il prossimo passo è quello di scegliere il nostro nome utente e la successiva password: l'interfaccia ci presenterà una coppia dipendente dai valori che abbiamo immesso in precedenza, ma possiamo cambiarli a nostro piacimento.
A questo punto, la registrazione è ultimata e siamo pronti per giocare.

Se sceglieremo di utilizzare il provider di CTONet non ci costerà nulla giocare a *La Quarta Porfezia*, - a parte ovviamente gli scatti telefonici!



THE MOON PROJECT

TOPWARE

Pentium 200 MMX, 64 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D 16 MB (Direct3D)

Il mercato dei giochi di strategia in tempo reale offre una vasta scelta agli appassionati, ma *The Moon Project* riesce a spiccare sulla massa dei titoli di questa categoria, sia per la realizzazione tecnica, sia per la giocabilità. Dal punto di vista dell'interfaccia, c'è da notare che il sistema di controllo non riserverà sorprese ai veterani di mille battaglie, anche se la disposizione di alcuni menu e comandi richiederà qualche minuto di allenamento. *The Moon Project* si è guadagnato un bel 8 su GMC, e tutti coloro che sono interessati al suo acquisto hanno finalmente la possibilità di provarlo, prima di spendere i sudati risparmi.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco si controlla interamente con il mouse.

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: **02 2529161** dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: **cd_gmc@futuremediaitaly.it** e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Ogni mese, GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione. Questa volta si tratta del client per il GdR online *La Quarta Profezia*. Leggiamo quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione. Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla.
In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese. Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estramemente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

Questo mese, la sezione shareware è composta da *Multimap Strategy*, un divertente gioco di strategia inviatoci da un fedele lettore. Lo stile è molto simile a quello di Risiko, ma comporta una serie di interessanti modifiche, come la possibilità di giocare in più di sei partecipanti. Inoltre, è presente anche *Aqua3D*, un rilassante screensaver che simula un fondale marino sul nostro desktop.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IL GIOCO COMPLETO UPRISING 2 IN REGALO!

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
La Quarta Profezia
The Moon Project
Bugatron
Project Undead
Ultimate Ride
Anachronox

SHAREWARE
Multimap Strategy
Aqua3D

UTILITY
Acrobat Reader 5
Manuale di Hidden & Dangerous
DirectX 8
Driver schede video ATI
Driver generici Nvidia
Driver per 3D Prophet 4000XT
Driver per 3D Prophet 4500

SOLUZIONI
Le soluzioni aggiunte questo mese al nostro database sono quella completa di *The Watchmaker*, e la seconda parte della guida a *Black & White*.

ADD-ON
Trials of The Luremaster – GMC propone, in esclusiva, la versione italiana di questa espansione per *Icewind Dale Heart of Winter*.

Wanted – Un Mod per *Half-Life* che ci farà rivivere le gesta dei mitici cowboy del Far West.

PATCH
Anachronox – Una lunga serie di piccole modifiche che dovrebbe rendere ancora più esaltante l'esperienza di questo ottimo gioco di ruolo. Sono stati risolti, inoltre, alcuni piccoli problemi che rischiavano di bloccare il gioco.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn – Questo aggiornamento risolve alcuni problemi che si presentavano giocando coi sistemi operativi Windows 2000 e Windows XP.

Counterstrike – Finalmente, l'aggiornamento automatico è una realtà: dopo aver installato la patch in questione non dovremo più preoccuparci di cercare eventuali nuove versioni sulla Rete.

Half-Life – Anche *Half-Life* adesso dispone della sua opzione di auto-aggiornamento.

Hidden & Dangerous
Insieme al gioco in regalo, non può mancare tutto il

ANACHRONOX

ION STORM/EIDOS
Pentium II 350, 64 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, richiede schede 3D 12 MB (Direct3D)

Il mese scorso, *Anachronox* ha convinto la redazione di GMC a tal punto da meritarsi la palma di Gioco Consigliato. Si tratta di un gioco di ruolo sviluppato da Ion Storm (la casa a cui dobbiamo il capolavoro *Deus Ex*), che viene contenuto a fatica nei parametri del genere. Dopo qualche minuto d'esplorazione, infatti, ci sembrerà di essere immersi in un'avventura. Avremo, infatti, delle missioni da compiere, sarà necessario esplorare parecchie zone e chiacchierare con i vari personaggi che incontreremo.

Osservando *Anachronox* più attentamente, noteremo comunque che sono presenti anche tutti gli elementi tipici dei GdR, come le diverse abilità per i personaggi, oltre alla possibilità di comprare, vendere e scambiare l'equipaggiamento con altri giocatori. Un demo che interesserà tutti, indipendentemente dalle preferenze in ambito ludico.

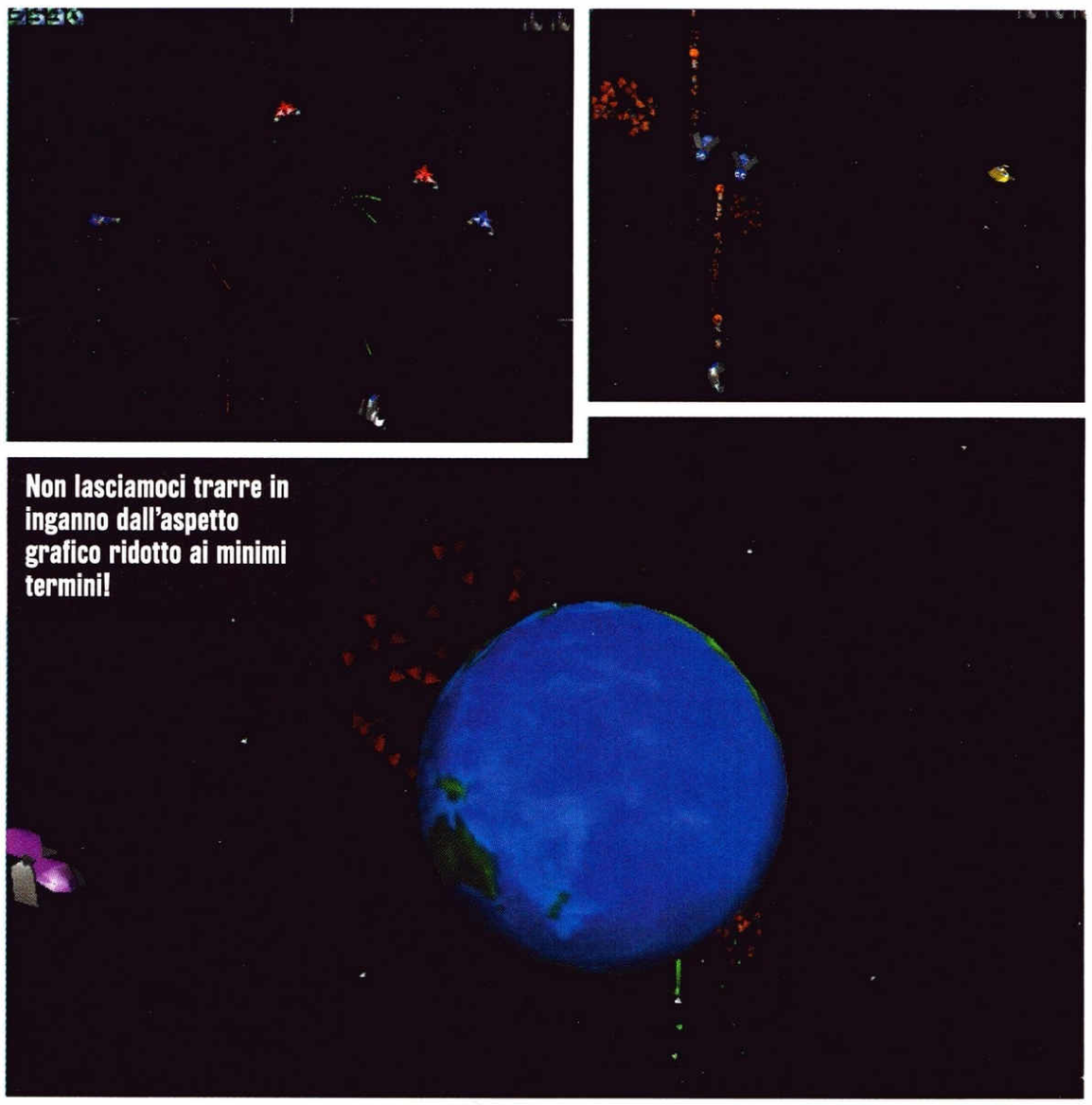
CONTROLLI PRINCIPALI
W – Per muoversi avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
CTRL – Per attivare le abilità
SPAZIO – Per selezionare l'abilità
F5 – Per accedere all'inventario
F1 – Per visualizzare gli obiettivi

L'atmosfera "cyberpunk" di *Anachronox* ricorda molto quella di *Deus Ex*.

BUGATRON

RETRO64
Pentium II 300, 64 MB di RAM, 5 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D 4 MB (Direct3D)

Bugatron è uno sparatutto che merita attenzione, nonostante il suo aspetto grafico non sia particolarmente originale. Il suo punto di forza, infatti, consiste nella struttura dei livelli, che risultano originali grazie a una serie di simpatiche aggiunte: oltre a tantissime armi diverse, in alcuni schermi saranno presenti strani oggetti, come per esempio delle fastidiose ventole capaci di alterare la traiettoria dei nostri proiettili. I nemici, inoltre, avranno delle espressioni così buffe e tenere che a volte sarà quasi un dispiacere distruggerli.



Non lasciamoci trarre in inganno dall'aspetto grafico ridotto ai minimi termini!

CONTROLLI PRINCIPALI
FRECCIA sx – Per muoversi a sinistra
FRECCIA dx – Per muoversi a destra
SPAZIO – Per sparare

INTERNET BY virgilio tin

(netgamer)²

Internet con connessione Broad Band: colleziona vittorie con player di tutto il mondo, veloce fino a 256 kbit/s → 83.000 lire/mese (+ IVA 20%)

«Conquisterò la tua città, sconfiggerò te e i tuoi alleati, ovunque voi siate. Non avrò pietà di nessuno e non farò prigionieri. Il mio obiettivo è vincere e con Broad Band Box posso farcela. Dovessi passarci tutto il giorno e la notte, tanto il telefono rimane sempre libero». Offerta BB•B: Teleconomy Adsl 256 kbit/s + Modem Adsl + Filtri (max 2) + Installazione a domicilio + 1 e-mail da 10 MB + video mail + SMS dal web + 20 MB di spazio web + Help Desk telefonico + Broad Band Box → 83.000 lire/mese più IVA 20% (pari a 99.600 lire IVA inclusa) escluso il canone telefonico base. L'attivazione (300.000 lire IVA inclusa) è gratuita fino al 31-10-01. Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, visitaci su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187.

Be Broad Band → Tutta la potenza di Internet con l'Adsl di Telecom Italia →

Chiama il 187

TELECOM ITALIA

www.187.it

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

materiale di supporto, come l'ultima patch disponibile la momento di andare in stampa, in questo caso la 1.3.

Outlaws
Il vetusto sparatutto di LucasArts ambientato nel Far West viene finalmente aggiornato: in questa versione è stato aggiunto il supporto per le librerie di sistema DirectX, che ne migliora leggermente la veste grafica.

Soldier of Fortune
Abbiamo inserito ben due patch per questo gioco: la prima è la 1.06 Gold, fondamentale per installare quella più recente, mentre la seconda è la 1.07 aggiornata, che risolve i problemi legati a quella in versione beta, apparsa sul sito del produttore.

Z: Steel Soldiers
Sono stati corretti una serie di errori, e apportate piccole modifiche per migliorare l'esperienza di gioco.

Heart of Winter
Questa patch è indispensabile per giocare con l'espansione esclusiva contenuta nel nostro CD.

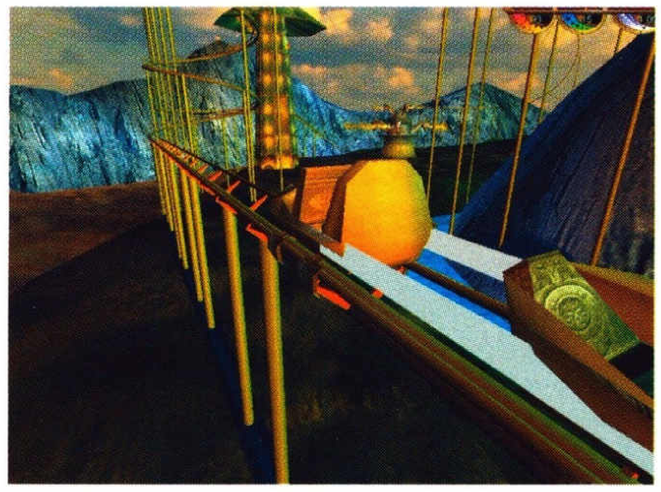
Tropico
Un aggiornamento consigliatissimo, che migliora, fra le tante cose, l'editor di livelli.

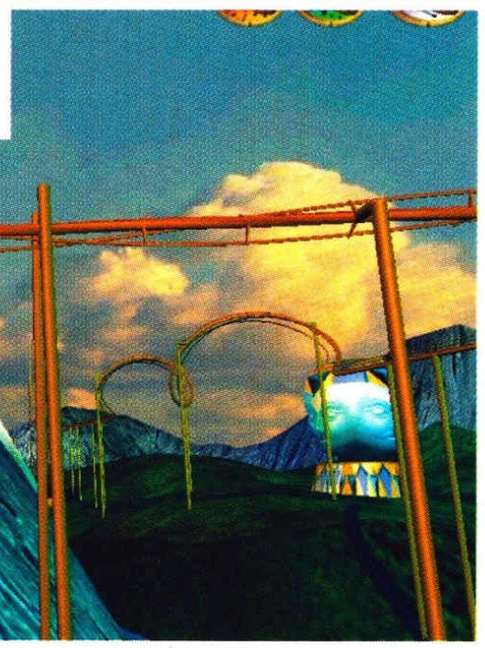
Black & White – Oltre alla patch ufficiale, abbiamo deciso di proporre alcuni aggiornamenti davvero simpatici, che miglioreranno parecchio la già elevata giocabilità di questo strategico di stampo divino: uno di questi ci permetterà di ascoltare i desideri "nascosti" dei fedeli, mentre il secondo farà ballare gli adoratori a tempo dei nostri MP3 preferiti.

SHAREWARE
MULTIMAP STRATEGY
Claudio Cavallini, un nostro affezionato lettore, ci ha inviato la versione shareware di un gioco di strategia scritto da lui stesso: chi ha amato Risiko lo troverà molto interessante, visto che *Multimap Strategy* è chiaramente ispirato a questo famoso gioco da tavolo.

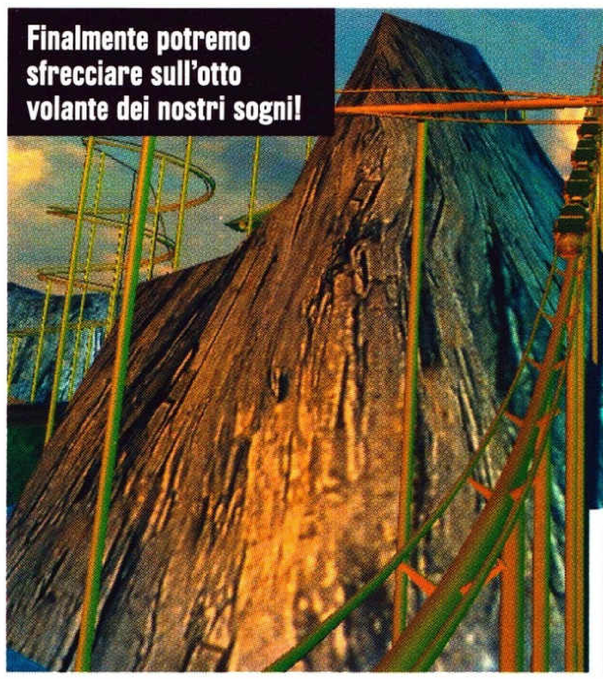
AQUA3D
Uno screensaver a tema marino, per rilassarsi

ULTIMATE RIDE





Finalmente potremo sfrecciare sull'otto volante dei nostri sogni!



CONTROLLI PRINCIPALI
1,2,3 – Per cambiare visuale
SPAZIO – Per far partire la giostra

DISNEY INTERACTIVE
Pentium 233, 32 MB di RAM, 20 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D 8 MB (Direct3D)

Andando in un parco divertimenti, soprattutto negli Stati Uniti, la prima cosa che colpisce sono le imponenti dimensioni delle montagne russe: gigantesche strutture sopra le quali sfrecciano a velocità folle dei piccoli trenini, facendo perdere completamente il senso dell'orientamento a chi ci è seduto sopra. Questo gioco ci consente di costruire l'ottovolante dei nostri sogni e, ovviamente, di provarlo senza rischiare imbarazzanti malesseri. Il demo che proponiamo permette di selezionare uno fra i tre percorsi disponibili e di collaudarlo, esattamente come se fossimo dei turisti in cerca di emozioni a buon mercato: ovviamente, non avremo il controllo diretto del trenino, ma potremo guardarci attorno e scegliere la visuale che più ci aggrada.

Tagliare

Tagliare

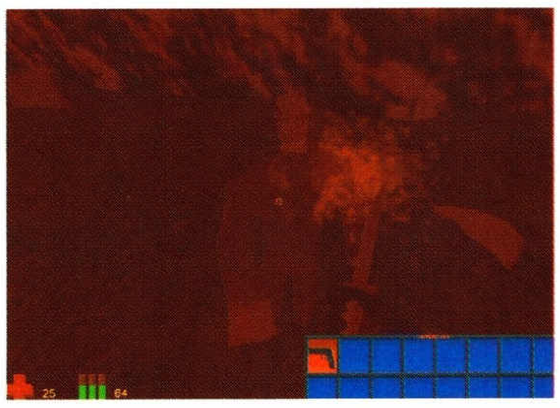
COVER DEL CD

In questa mezza pagina, troviamo la copertina del gioco in regalo di questo mese. Molti lettori, infatti, preferiscono racchiudere i preziosi CD all'interno di custodie in plastica, che costano poche migliaia di lire e permettono ovviamente di conservarli al meglio.
Ecco, quindi, la cover adatta per archiviare e collezionare i nostri titoli preferiti, pronta per essere ritagliata e inserita nella facciata di un contenitore trasparente. D'altra parte, si tratta di giochi venduti, sino a non molto tempo fa, a prezzo pieno sugli scaffali dei negozi: perché non valorizzarli come meritano con una confezione in plastica solo per loro?

PROJECT UNDEAD

SPAWN SOFTWARE
Pentium II 400, 64 MB di RAM, 40 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D 16 MB (Direct3D)

Uno sparatutto in 3D dalla grafica essenziale, ma in grado di offrire parecchie ore di divertimento. Si tratta del frutto del lavoro di un gruppo di appassionati, e quindi non può contare sulle sofisticate tecnologie di *Quake III*, ma proprio nella sua semplicità è racchiuso il segreto che ci spinge a giocarlo livello dopo livello. In parte può trattarsi di un tuffo nel passato, quando gli sparatutto in soggettiva erano molto meno complessi di quelli attuali, e di un ritorno nostalgico al semplice "muoviti, scappa e spara", dal quale sono nati tutti i capolavori come *Unreal Tournament*, *Half-Life* e *Quake*.



Uno sparatutto essenziale, ma molto giocabile!

CONTROLLI PRINCIPALI

Tn 8 – Per correre
Tn 5 – Per muoversi avanti
Tn 2 – Per muoversi indietro
Tn 1 – Per muoversi a sinistra
Tn 3 – Per muoversi a destra
Tn 9 – Per sporgersi a destra
Tn 7 – Per sporgersi a sinistra
Tn 0 – Per saltare
CTRL sx – Per sparare
[– Per scorrere le armi indietro
] – Per scorrere le armi avanti
INVIO – Per selezionare l'arma
SPAZIO – Per usare gli oggetti/attivare gli interruttori
B – Per far esplodere le bombe

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

guardando lo schermo mentre si trasforma nel fondale di un oceano.

UTILITY
Acrobat Reader – Il diffusissimo lettore di file .PDF non può mancare, anche perché è indispen-sabile per leggere il manuale del gioco in regalo.

Manuale di *Hidden & Dangerous* – Il gioco che abbiamo trovato in regalo questo mese non è assolutamente semplice, e il manuale è un comodo aiuto per scoprire tutte le numerose opzioni offerte.

DirectX 8 – La maggior parte dei giochi più recenti richiede l'ultima versione delle librerie grafiche Microsoft, quindi, se ancora non lo abbiamo fatto, provvediamo a installarla.

Driver Schede Video – Una serie di driver per alcune fra le schede video più diffuse, e più precisamente le Hercules basate sui chip Kyro e Kyro 2, i Radeon e gli immancabili driver Nvidia.

TRIALS OF THE LUREMASTER

VIRGIN
Pentium II 233, 32 MB RAM, scheda video con 4 MB RAM, *Icewind Dale* e *Heart of Winter*

Questo mese abbiamo il piacere di presentare un'esclusiva davvero particolare: si tratta di un'espansione per il gioco di ruolo fantasy *Icewind Dale Heart of Winter*, che Virgin ha deciso di rendere disponibile gratuitamente. Al momento in cui andiamo in stampa, dal sito ufficiale (www.interplay.com/icewind) è possibile scaricare la versione inglese, mentre quella che troviamo sul nostro CD è interamente in italiano.

Gli appassionati della saga di *Icewind Dale* non possono farsi sfuggire questa espansione!

COSA CAMBIA?

Una volta installata l'espansione e lanciato *Heart Of Winter*, alla taverna del Whistling Gallows si presenterà un rappresentante della razza degli Halfling, che ci chiederà di unirsi a lui nella ricerca di alcuni straordinari tesori in una landa sconosciuta. Accettando, verremo trasportati all'interno delle mura di uno strano castello... e qui inizieremo l'avventura. Questa espansione è dedicata espressamente a giocatori dall'11° al 18° livello, e comprende due nuove aree da esplorare, ognuna delle quali composta da alcuni sottolivelli. Sono presenti circa 40 nuovi oggetti magici, alcuni dei quali sono stati inseriti prendendo spunto dai consigli dati dagli appassionati sul forum del gioco, oltre a un mostro inedito. L'aspetto più interessante è che la storia è totalmente indipendente da quella di *Icewind Dale* e *Heart of Winter*, quindi l'avventura può essere giocata come una parentesi a sé stante.

INSTALLIAMO L'ESPANSIONE

Dall'interfaccia del nostro CD, andiamo nella sezione Patch, clicchiamo su "HoW: Trials of The Luremaster" e successivamente su "Installa". Dopo qualche minuto, l'espansione sarà pronta sui nostri dischi fissi. Ovviamente, è necessario avere installati sia il gioco *Icewind Dale*, sia l'espansione *Heart of Winter* per giocarla. Non dimentichiamo, inoltre, di installare la patch per *Heart of Winter* contenuta nell'apposita sezione e indispensabile per giocare con *Trials of The Luremaster*.

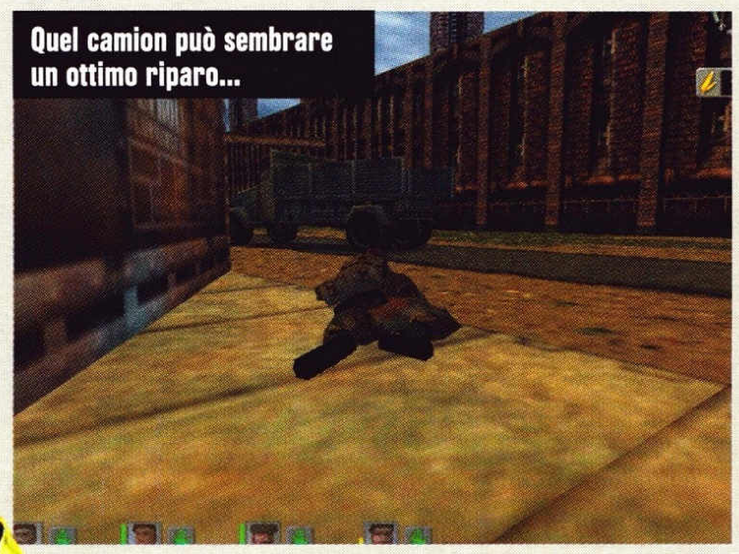
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO COMPLETO
HIDDEN & DANGEROUS

Strategia e sparatutto si fondono in un gioco esaltante.

VOGLIO SAPERNE DI PIU'!!!

Hidden & Dangerous non è certo un gioco banale, e sarebbe impossibile descriverne ogni aspetto in queste quattro pagine. Chi vuole saperne di più, avere informazioni sulle armi disponibili, sui soldati, le strategie e molto altro, può leggere il manuale originale, che pubblichiamo in formato PDF nel CD dei demo, all'interno della sezione "UTILITY". Per accedervi sarà necessario utilizzare il programma Acrobat Reader. Chi non lo ha ancora installato, può trovarlo sempre all'interno della sezione "UTILITY".

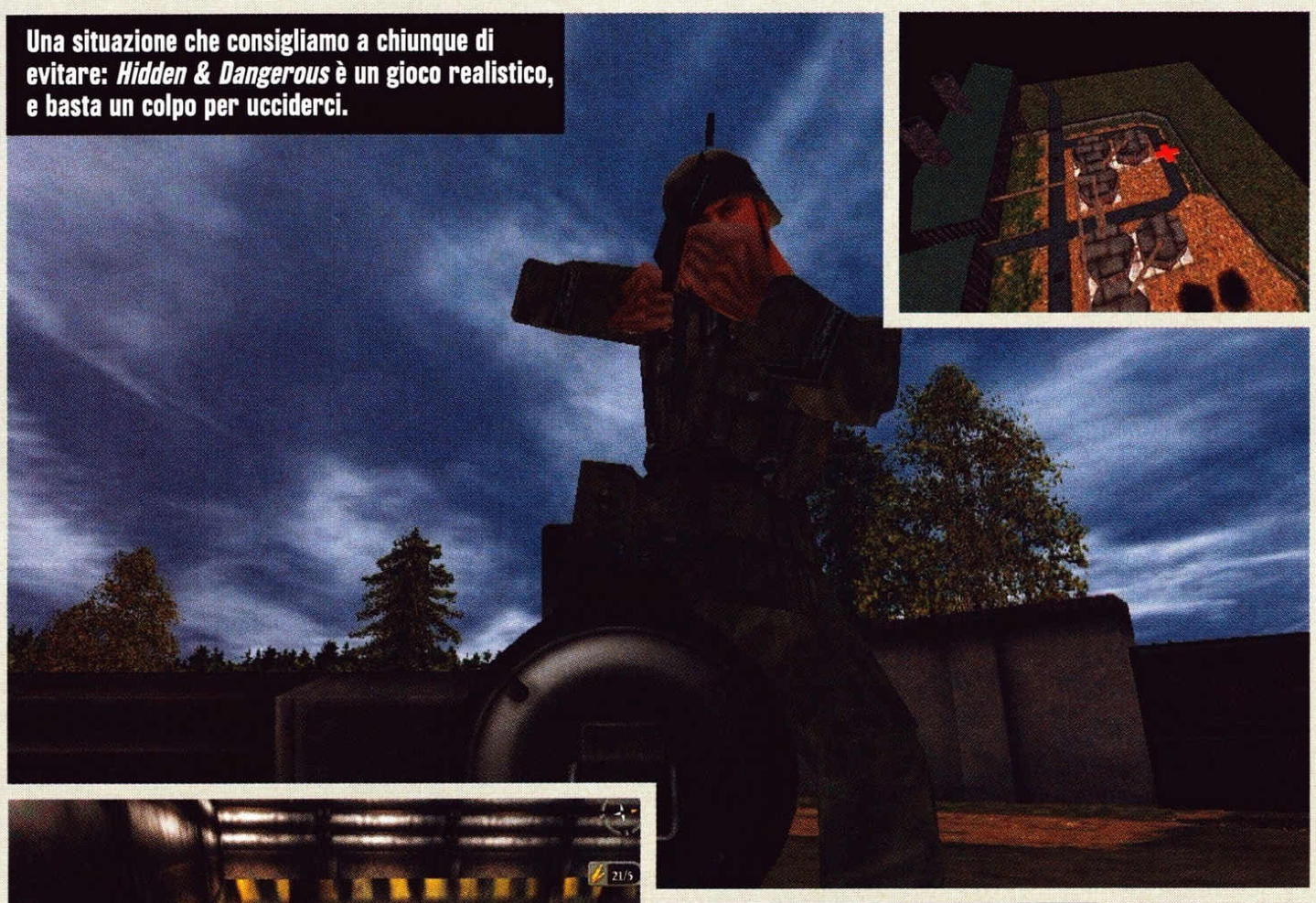

Quel camion può sembrare un ottimo riparo...

... ma in realtà basta poco per farlo saltare in aria.

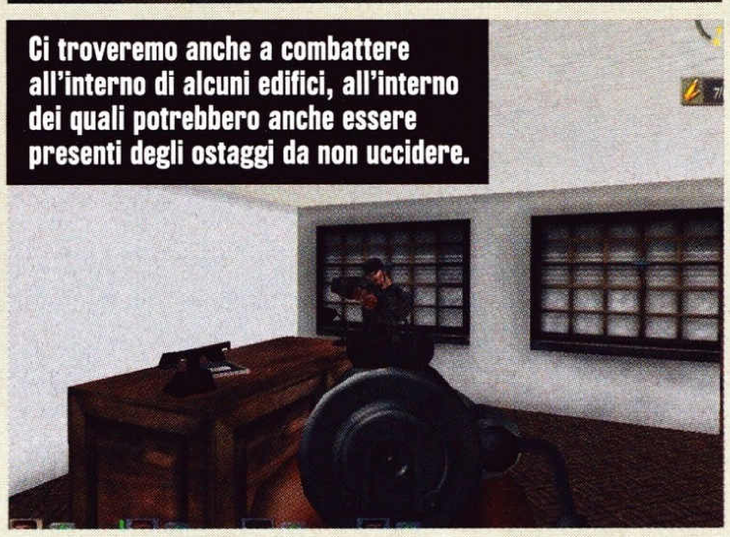
ERA già capitato ad aprile che *Commandos*, il gioco in regalo con GMC, rappresentasse, oltre che un'impareggiabile occasione per divertirsi con un capolavoro del genere strategico, anche una ghiotta anticipazione per il secondo capitolo di imminente pubblicazione. La fortunata circostanza si ripete questo mese con *Hidden & Dangerous*, altro titolo che ha scritto una pagina di storia per il nostro hobby preferito, e che si appresta a produrre un attesissimo seguito.

Le similitudini fra i due giochi, però, non si limitano a questo: entrambi, infatti, hanno un'ambientazione storica comune, quella della Seconda Guerra Mondiale, pur se l'approccio è radicalmente diverso. *Hidden & Dangerous* (d'ora in poi *H&D*), oltre a darci la possibilità di impostare le azioni dei vari membri della squadra, ci consente di controllare i nostri

Appostandoci dietro questi barili potremo controllare la situazione e coprire i nostri compagni mentre si infiltrano fra le linee nemiche.



Una situazione che consigliamo a chiunque di evitare: *Hidden & Dangerous* è un gioco realistico, e basta un colpo per ucciderci.



Ci troveremo anche a combattere all'interno di alcuni edifici, all'interno dei quali potrebbero anche essere presenti degli ostaggi da non uccidere.

uomini in prima persona, esattamente come in uno sparatutto; si tratta, dunque, di un ibrido, ma per una volta questa commistione è riuscita alla perfezione, ed entrambe le componenti sono state curate a dovere.

Per risolvere le varie missioni che ci vedranno impegnati, dovremo come prima cosa scegliere i soldati che vorremo utilizzare nella campagna, quindi armarli uno a uno, secondo le esigenze e il nostro modo di giocare. Le opzioni sono vaste, sia per i militari, sia per l'arsenale, e nonostante sia possibile lasciare al computer l'onere di operare queste decisioni per noi, vale la pena di dedicare la giusta attenzione a questa fase. In seguito, dopo aver seguito il briefing nel quale ci verranno illustrati gli obiettivi, sarà la volta di tuffarci nell'azione vera e propria.

Non facciamoci trarre in inganno dal sistema grafico interamente in 3D: se cercassimo di avanzare come in un normale sparatutto verremo irrimediabilmente fatti fuori dopo pochi passi. È necessaria un'accurata pianificazione prima di ogni mossa e, solo dopo aver dato gli ordini ai vari uomini, sarà conveniente impersonare in prima persona uno qualsiasi dei personaggi, spostando il controllo sui vari soldati man mano che l'azione si evolve.

Un elemento che colpisce in *H&D* è la semplicità con cui si riescono a pianificare le sortite: la mappa che viene visualizzata è molto chiara, così come le varie icone, e con pochi clic del mouse il piano sarà pronto per essere eseguito dai nostri fedeli soldati. Questi ultimi, inoltre, sono astuti quanto basta e si muoveranno a seconda degli ordini rispondendo al fuoco quando attaccati, cercando persino di ripararsi dai proiettili.

Ovviamente non tutti i militari ai nostri comandi si comportano in egual maniera, e lo spirito di iniziativa varia parecchio da elemento a elemento: anche per questo motivo, è importante prestare molta attenzione quando scegliamo il nostro team.

Altro particolare degno di nota consiste nel fatto che non sempre è necessario passare alla mappa per impartire ordini agli altri uomini della nostra squadra: basterà, infatti, schiacciare un paio di tasti sulla tastiera per comandare a bacchetta i colleghi.

Ovviamente, questa opzione è inutile se vogliamo elaborare qualche intricato piano per irrompere in una palazzina assediata, ma per ordinare alla squadra di seguirci o di fermarsi nell'attuale posizione, queste scorciatoie sono comodissime, e aiutano a non spezzare il ritmo del gioco inutilmente.

H&D, quindi, è un gioco molto interessante, che a lungo è rimasto inimitabile nel suo genere: solo l'uscita del recentissimo *Operation Flashpoint* è riuscita a procurargli un degno antagonista... ma ricordiamo che *H&D 2* è alle porte.

GIOCHI PER COMPUTER

INSTALLA, DISINSTALLA E RATTOPPA

L'installazione del gioco è piuttosto semplice: se abbiamo la funzione Autorun attivata, non appena inseriremo il CD, partirà il programma di installazione, e in pochi minuti saremo pronti a giocare.
In caso contrario, basterà fare doppio click sul file SETUP.EXE, contenuto all'interno del disco del gioco. Per disinstallare il titolo, basterà andare in Pannello di controllo, Installazione applicazioni, selezionare Hidden & Dangerous dal menu e cliccare sul tasto Aggiungi/Rimuovi.
Un discorso a parte, invece, merita la patch che abbiamo inserito, che aggiorna il gioco alla versione 1.3, l'ultima disponibile al momento di andare in stampa; per trovarla dobbiamo inserire il CD dei demo, lanciare l'interfaccia e andare nella sezione ADD-ON: cliccando su "Hidden & Dangerous" si aprirà una cartella: copiamo tutti i file nella directory in cui abbiamo installato il gioco e tutto sarà fatto.

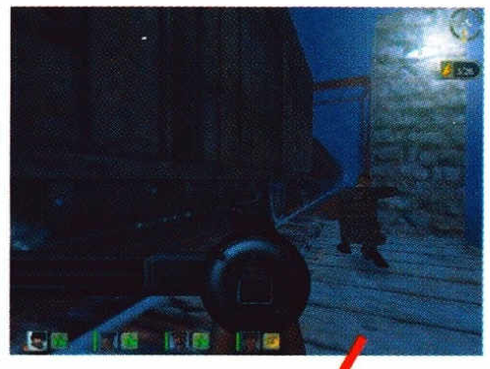
COSA SERVE PER DIVERTIRSI?

I giochi che regaliamo su GMC non richiedono dei computer all'ultimo grido per funzionare al meglio. *Hidden & Dangerous* non fa distinzione: basterà possedere un Pentium MMX a 233 MHz, 32 MB di memoria RAM e 60 MB liberi sul disco fisso, oltre a una scheda 3D con almeno 4 MB di memoria.

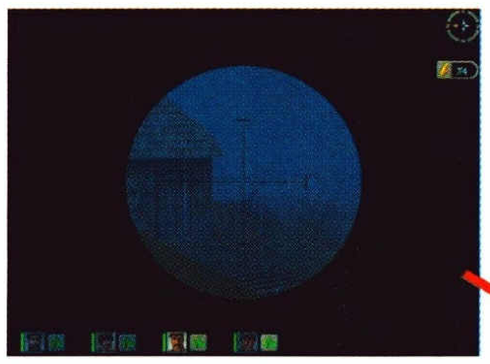
NON SO DA DOVE INIZIARE...

Siamo certi che molti lettori apprezzeranno qualche suggerimento su come superare il primo livello di *Hidden & Dangerous*, che potrebbe rappresentare uno scoglio per i giocatori meno esperti.

7 Questa sponda del fiume è ormai libera da pericoli, e possiamo tentare la traversata, facendo sempre attenzione a non lasciare nessuno in mezzo ai binari, dal momento che il passaggio del treno ridurrebbe lo sventurato militare in polpette.



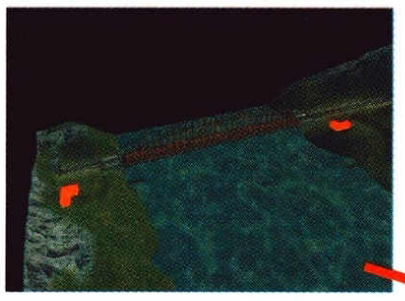
6 A questo punto, l'abilità tipica degli sparatutto è fondamentale: cerchiamo di muoverci cautamente sino ad avvistare i soldati nemici, e facciamoli fuori al più presto. Attenzione però! Gli spari metteranno in allarme i militari all'interno dell'edificio, che usciranno subito: se abbiamo disposto a dovere gli altri uomini se ne occuperanno loro, ma è sempre meglio guardarsi le spalle, nel caso qualcosa andasse storto.



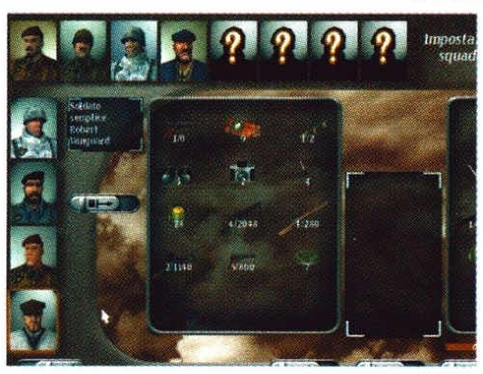
5 Ci è rimasto un solo soldato, che sarà quello che controlleremo in prima persona. Facciamolo avanzare sdraiato in direzione della casa e rimaniamo sulla sinistra, nascondendoci alla vista della ronda.

4 Passiamo alla modalità 3D e selezioniamo il cecchino: dirigiamolo in cima alla montagnetta e facciamolo appostare, da sdraiato, dietro agli alberi, in modo che possa dominare la zona senza essere visto. Il soldato con il fucile normale dovrebbe essere posizionato in ginocchio dietro il grosso masso, così che possa proteggere gli altri compagni, mentre uno dei due rimanenti potrebbe rimanere sdraiato per terra vicino al sasso, sempre come copertura del quarto.

3 Possiamo lanciarci nel vivo! Premendo "SPAZIO" passeremo dalla modalità d'azione a quella di pianificazione dell'attacco: portiamo tutti i nostri uomini leggermente più avanti, facendo attenzione a tenerli a una certa distanza dalla prima casetta, in modo da non essere visti.



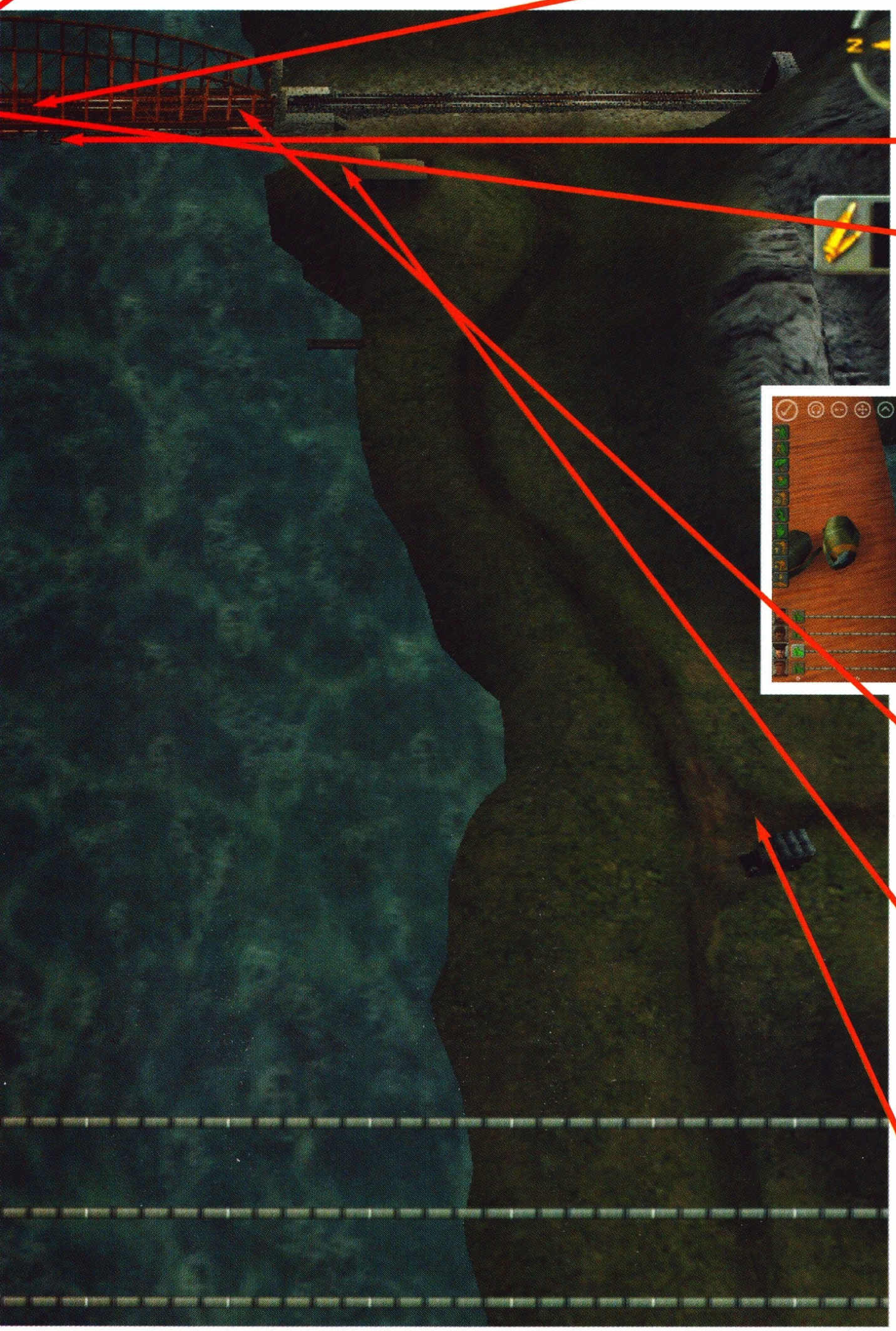
2 La scelta delle armi è piuttosto importante: ogni personaggio dovrebbe avere nel suo inventario una pistola e un coltello. Al cecchino, ovviamente, daremo anche un fucile di precisione, mentre per quanto riguarda il resto della truppa è meglio avere almeno due soldati dotati di mitragliatrice e uno con il fucile normale. Qualche bomba a mano, inoltre, non guasterà, anche se difficilmente le useremo in questa missione.



1 Iniziamo col selezionare i quattro membri che prenderanno parte alla missione: un cecchino è fondamentale, visto che potrà appostarsi ed eliminare da lunghe distanze i nemici posti al di là del ponte, mentre per gli altri uomini non ci sono particolari indicazioni; consigliamo solamente di scegliere elementi abbastanza veloci e resistenti, per evitare di essere uccisi da un solo colpo nemico.

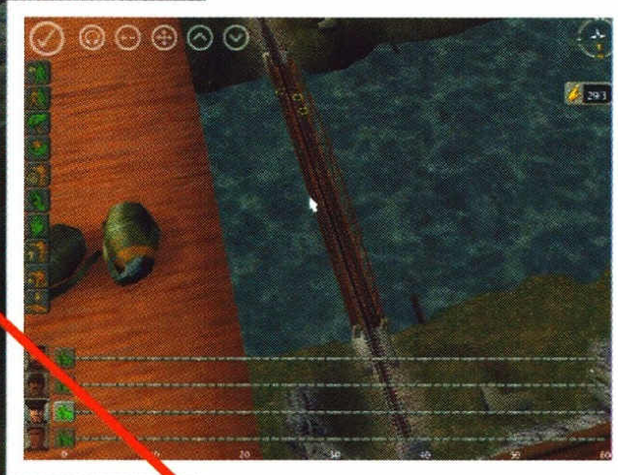
8 Torniamo nella modalità pianificazione, e ordiniamo ai due soldati armati di mitragliatore di avanzare sino a metà ponte, uno sul lato destro e l'altro su quello sinistro. Il cecchino andrà posizionato all'entrata del ponte, in modo che possa controllare la situazione e coprire i compagni in avanscoperta. L'ultimo uomo, quello col fucile, si dovrà muovere sotto il ponte, nello spazio accessibile dal lato destro della riva.

9 Diamo l'OK all'azione, e prendiamo il controllo diretto di uno dei due soldati in avanscoperta, facendolo sempre strisciare. Giunti a metà ponte cominceranno i problemi, ma grazie al supporto del compagno al nostro fianco non dovremmo avere problemi a rendere inoffensivi gli avversari.



10 Controlliamo l'uomo sotto il ponte, e facciamolo procedere accovacciato sin quasi alla fine della passerella, posizionandolo di guardia in quel punto: in questa maniera, potrà tenere sotto controllo i soldati vicino alla casa che si trova sulla destra.

11 Avanziamo col cecchino sino a raggiungere i compagni sul ponte. Teniamolo fermo in quel punto, in modo che continui a coprire le spalle mentre i due avanzano. Se qualche nemico oserà mettere il muso fuori verrà immediatamente individuato e neutralizzato.



12 Nella schermata di pianificazione, ordiniamo al nostro uomo di destra di proseguire col passo del leopardo sino alla fine del ponte, mentre controlleremo direttamente quello di sinistra: presto inizieremo a scorgere un pericoloso nemico a sinistra, sulla sponda, che andrà freddato subito. Fatto questo, entrambi i mitragliatori potranno accovacciarsi riparandosi di fianco alle colonne. Un nemico sarà di fronte, protetto da alcune barriere, mentre un altro è posizionato vicino alla casetta.

13 Facciamo avanzare il cecchino, sempre sdraiato, sino alla fine del ponte, in modo da permettergli di colpire il nemico appostato dietro le barriere senza esporsi troppo. Volendo, è anche possibile lanciare una bomba: se abbiamo una buona mira lo elimineremo in pochi secondi.

14 Prendiamo il controllo in prima persona dell'uomo sotto il ponte e, molto cautamente, avviciniamoci alla casetta per eliminare l'ultimo nemico. La cosa migliore è strisciare e, nel caso ci individui, rotolare lateralmente per evitare i suoi colpi.

15 Via libera! Torniamo nella modalità pianificazione e facciamo avanzare tutti verso il punto di riunione: la strada è ormai sgombra e non dovremo incontrare alcun problema. Raggiunta la jeep potremo tirare un respiro di sollievo: la missione è giunta felicemente al termine.

SCOOP!

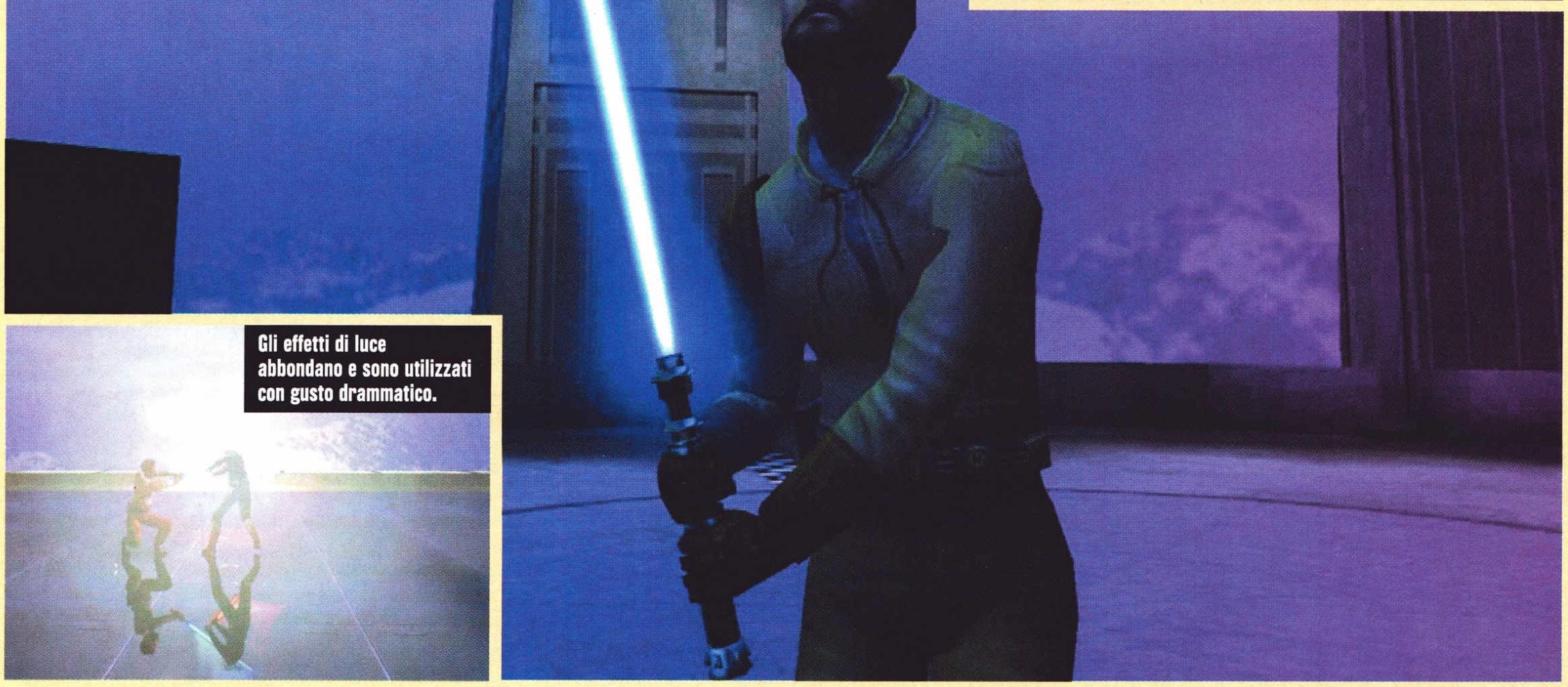
Prima occhiata...

JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

Torna il seguito del famoso sparatutto di "Guerre Stellari", usando la Forza del sistema grafico di *Quake III*!

La sopravvivenza del nostro eroe non sarà affidata solo all'abilità in combattimento.

I modelli dei personaggi sono spettacolari.



Gli effetti di luce abbondano e sono utilizzati con gusto drammatico.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *JEDI OUTCAST*

- È realizzato con il sistema grafico di *Quake III*.
- I ragazzi di Raven sono esperti in questo genere
- Il combattimento con spade-laser verrà sviluppato nel dettaglio.
- Ci saranno molti nuovi poteri della Forza.

SVILUPPATORE	RAVEN	GENERE	SPARATUTTO 3D
CASA	LUCASARTS	DATA DI USCITA	INVERNO 2002

Un soldato delle truppe d'assalto imperiali non ha nessuna possibilità contro una spada-laser usata a dovere.

I combattimenti contro i Jedi oscuri saranno uno dei punti focali del gioco.

Impossibile resistere alla tentazione di deviare i colpi di folgoratore.

ALCUNI buoni, altri brutti e altri ancora cattivi: ognuno ha una sua opinione in merito agli sparattutto tridimensionali in prima persona usciti l'anno scorso, ma ce ne sono un paio che sicuramente emergono dalla massa per svariati motivi, e sono quelli usciti dagli studi di Raven Software, cioè *Star Trek Voyager: Elite Force* e *Soldier of Fortune*.

Entrambi i giochi hanno ricevuto commenti positivi e critiche al momento del lancio sul mercato e, sebbene non abbiano sortito l'impatto che meritavano, costituiscono la prova inconfutabile del talento dei ragazzi di questa casa di sviluppo.Sono stati anche, senza alcun dubbio, il motivo per cui LucasArts ha scelto proprio Raven per la realizzazione del seguito più significativo e atteso degli ultimi mesi: *Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II*. Proprio come *Elite Force*, *Jedi Knight II* utilizzerà il sistema grafico di *Quake III*, modificato a dovere.

"NON VEDIAMO L'ORA DI USARE NUOVAMENTE LA SPADA LASER, DUELLANDO COME VERI JEDI"

Il *Jedi Knight* originale può risultare un po' datato al giorno d'oggi, eppure ha una giocabilità fresca e intatta anche dopo diversi anni. Il nostro ruolo era quello di Kyle Katarn, un giovane Jedi dotato di spada laser e poteri legati alla Forza. In questo seguito controlleremo lo stesso alter-ego, impegnato in una lotta senza quartiere contro alcuni Jedi oscuri, ma questa volta i programmatori sembrano aver imparato tutte le lezioni derivate dai titoli precedenti.

Il sistema di *Quake III*, d'altronde, è perfetto per la creazione di ambienti intricati e complessi e per l'introduzione di intermezzi narrativi, proprio come richiede il genere al giorno d'oggi.

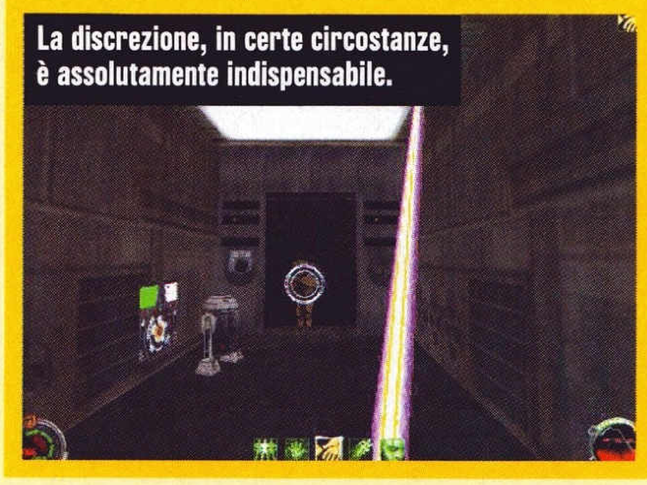
Quello che possiamo vedere in queste pagine è il risultato di pochi mesi di lavoro preliminare, eppure si notano già complessi modelli per le truppe d'assalto imperiali, nonché notevoli effetti già pronti per i combattimenti con le spade-laser.

Sarà possibile, ovviamente, danneggiare la maggior parte degli oggetti presenti negli ambienti con tali armi, elemento che senza dubbio verrà usato in maniera massiccia all'interno del gioco. I titoli ispirati a "Guerre Stellari", negli ultimi tempi, non hanno brillato per giocabilità e originalità, ma con questo, *Knights of the Old Republic* e *Galaxies* all'orizzonte, i fan possono stare tranquilli!

GIOCHI PER COMPUTER

TRUCCHI MENTALI JEDI

Essendo dei Cavalieri Jedi, non avremo a nostra disposizione soltanto una balestra-laser Wookie e un paio di detonatori termici, ma un sacco di poteri speciali. Ne abbiamo già visti alcuni in Mysteries of the Sith (nelle immagini sottostanti), compresa la possibilità di lanciare la spada-laser a mo' di boomerang e riprenderla al volo. Ci saranno anche alcuni "trucchetti mentali", per manipolare e confondere i nostri nemici (sempre che non si tratti di verminosi Hutt o Toydariani svolazzanti).



La discrezione, in certe circostanze, è assolutamente indispensabile.

I Signori dei Sith non hanno paura, ma certamente ne ispirano molta...

ATTENDERE PREGO!

***Jedi Outcast: Jedi Knight II* dovrebbe uscire nei negozi non prima dell'inverno 2002.**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Raven Software

Provenienza: USA

Nati nel: 1990

Quanti sono: 57

Storia: Raven Software è stata fondata nel 1990 da Brian e Steve Raffel, due fratelli decisi a sviluppare giochi a livello professionale. Da allora, la società è cresciuta fino a diventare ciò che è oggi. Il team, stabilito a Madison, nel Wisconsin, spera di inanellare nuovi successi con i titoli in uscita: *Jedi Knight II* e *Soldier of Fortune 2*.

Li conosciamo per: *Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Star Trek Voyager: Elite Force.*

SCOOP!

Prima occhiata...

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

L'ingegneria genetica si combina alla grafica 3D, ed è subito guerra!

Sigma è la lettera greca che, in matematica, indica la sommatoria di vari elementi: un chiaro riferimento all'attività di incroci genetici del gioco.

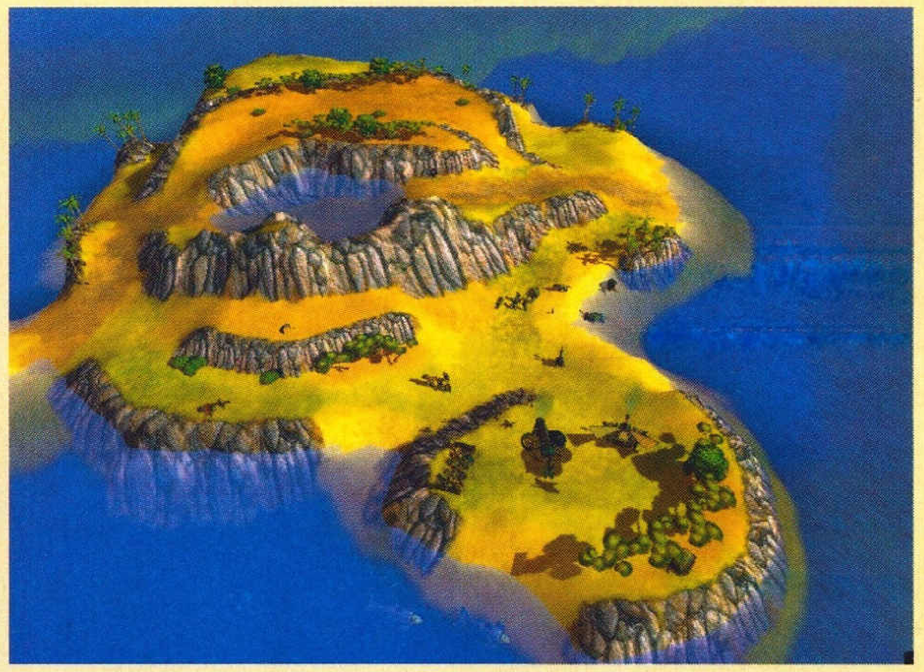
Una scena di battaglia: riusciremo a sopravvivere?

SIGMA: TAORC RIUSCIRÀ A IMPRESSIONARCI PERCHÉ

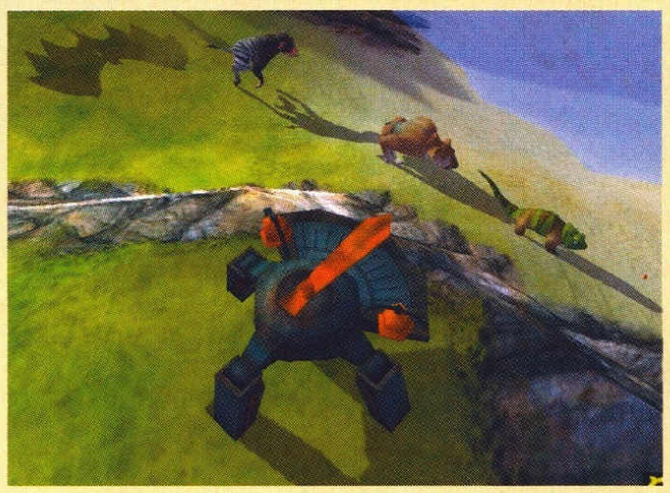
- Relic sa come realizzare giochi strategici innovativi.
- È un'idea mai sfruttata adeguatamente prima d'ora.
- Avrà una grafica spettacolare.
- Permette infinite possibilità per i creatori di Mod.

SVILUPPATORE	RELIC	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	MICROSOFT	DATA DI USCITA	2002

Un paradiso tropicale che ricorda quello del Dr. Moreau, descritto dal geniale H.G. Wells. Chi vorrebbe mancare a un appuntamento simile?



Anche l'animale più normale potrebbe celare qualche sinistro segreto.



GLI sviluppatori di Relic Entertainment, autori dell'epico gioco di strategia spaziale *Homeworld*, hanno annunciato un nuovo titolo, che sembra fatto apposta per cancellare i dubbi di chi li riteneva a loro agio solo con ambientazioni interstellari. Battezzato *Sigma: The Adventures Of Rex Chance*, è un gioco ricco di mistero: cosa nasconde veramente?

Per cominciare, l'ambientazione è a cavallo delle due Guerre Mondiali, diciamo a metà degli anni '30. Nei panni di Rex Chance, uno sfortunato personaggio intrappolato in un meraviglioso e surreale arcipelago del Sud Pacifico, dovremo riuscire a sopravvivere alla minaccia di uno scienziato pazzo. Per fare questo, intraprenderemo una sorta di guerra genetica, incrociando diverse specie di animali: ogni nuova razza che creeremo vanterà capacità potenziate e varie, che potremo usare per i nostri scopi.

"POTREMO GIOCARE *SIGMA* DOZZINE DI VOLTE, SENZA MAI SEGUIRE LA STESSA STRADA"

La fauna iniziale delle isole sarà composta da 50 creature di base, il che significa che esisteranno potenzialmente migliaia di combinazioni da scoprire col procedere del gioco.

In pratica, *Sigma* potrà essere affrontato dozzine di volte, senza mai seguire la stessa strada: la varietà di creature create comporterà anche la possibilità di adottare strategie personalizzate a ogni partita. I giocatori, quindi, saranno in grado di inventare modi impensati per finire un determinato livello.

Tutto questo sarà presentato con una spettacolare grafica tridimensionale, piena di effetti atmosferici in tempo reale e cicli giorno/notte che aggiungeranno realismo alle magnifiche ambientazioni.

Sembra un gioco strano, ma dopotutto Relic ha già dimostrato in passato di essere capace di portare grandi innovazioni: secondo noi questa dote è un fattore fondamentale per un videogioco, nonostante non sia sempre premiata a dovere dai risultati di vendita. Relic sembra poi intenzionata a fare appello alla creatività della comunità di creatori di livelli aggiuntivi, dotando il titolo di molti strumenti di sviluppo. I giocatori più intraprendenti potranno, quindi, disegnare e importare le proprie mappe, oppure nuove creature da utilizzare per gli incroci genetici.

Forse l'idea di base non è nuova (dopotutto H.G. Wells aveva narrato la storia di un certo Dr. Moreau, e nel 1996 Bullfrog realizzò *Genewars* basandosi su un concetto simile, sfruttato però al minimo delle sue possibilità), ma se Relic riuscirà a realizzarla senza deludere le aspettative, cosa di cui non dubitiamo, potremmo vedere in futuro una nuova generazione di giochi, che lasceranno totale libertà di combinare diversi oggetti, per partite sempre diverse e personalizzate. Speriamo che non sia soltanto un sogno...

GIOCHI PER COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Al momento, le voci più accreditate sostengono che potremo giocare a *Sigma* nei primi mesi del 2002.

GIOCHIAMO IN RETE COL DNA

Questo incrocio fra un uccello e una mantide religiosa sembra abbastanza pericoloso, fin dove si spingeranno le aberrazioni genetiche di *Sigma*?

Non è ancora esattamente chiaro come funzionerà la modalità multigiocatore, ma con la possibilità di raffinare e sviluppare accuratamente le proprie creature, possiamo aspettarci una lunga fase "preparatoria", nella quale ognuno perfezionerà il proprio esercito e le strategie e, solo in seguito, lo scontro multiplayer vero e proprio. Sarà, dunque, facile trovarsi di fronte a combattimenti uno-contro-uno alla *Black & White*, ma ci piacerebbe poter assistere a battaglie fra più legioni di creature geneticamente modificate. Condurre sul campo un esercito di mutanti dovrebbe essere un'esperienza capace di riempire di gioia anche il più smaliziato dei generali virtuali...

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Relic

Provenienza: USA

Nati nel: 1997

Quanti sono: 44

Storia: Relic ha stupito tutti nel 1997 con *Homeworld*, un gioco veramente complesso e intrigante. Si trattava del primo vero titolo di strategia spaziale completamente in 3D, realizzato in un modo che nessuno aveva mai concepito prima. Questo team di Vancouver sembra avere di fronte a sé una carriera molto promettente!

Li conosciamo per: *Homeworld* e nient'altro, ma ci sembra una credenziale sufficiente.

SCOOP!

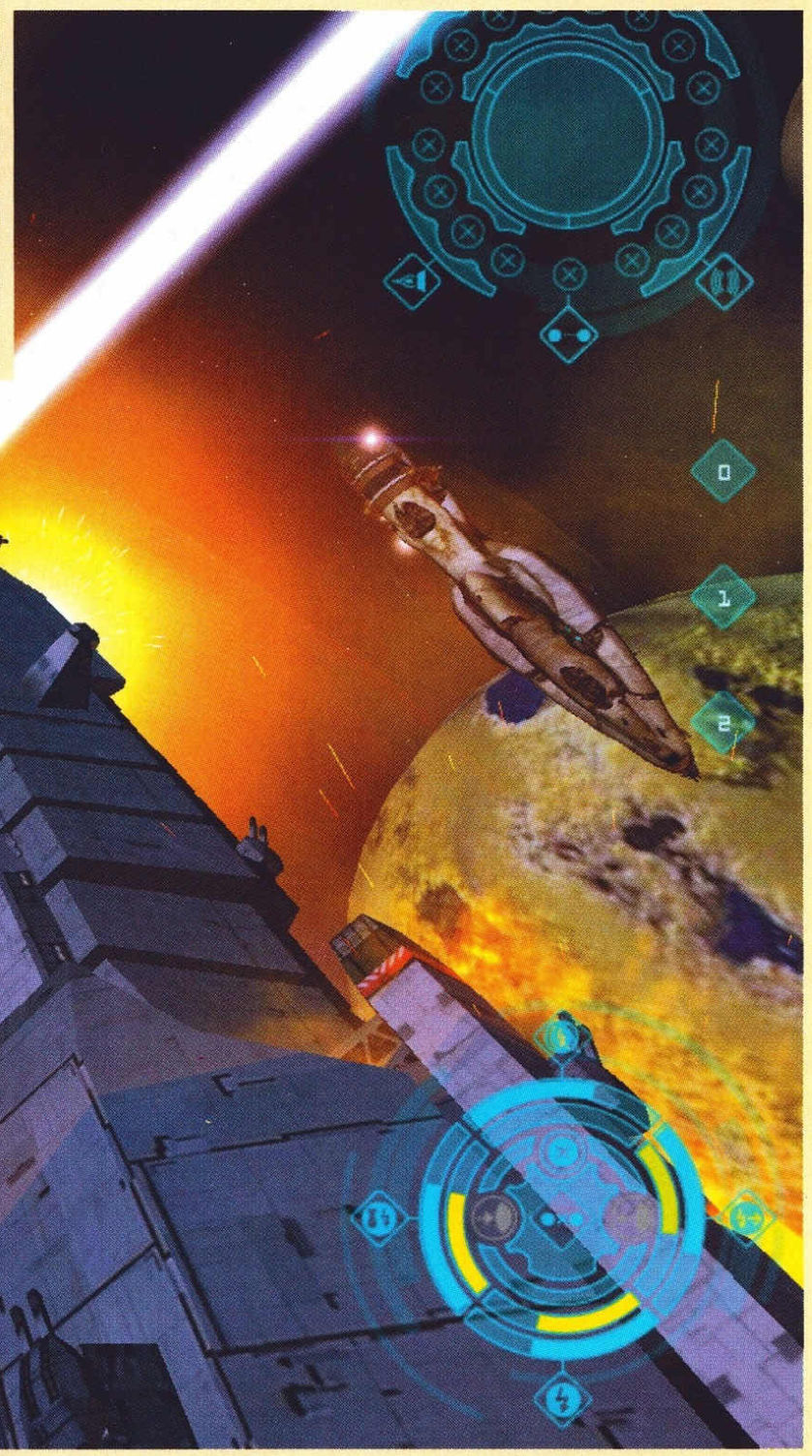
Prima occhiata...

IMPERIUM GALACTICA 3 GENESIS

Pronti a lanciarci, ancora una volta, nella fondazione di un impero galattico.

Il sistema grafico farà felici gli appassionati di "Guerre Stellari".

Gli elementi strategici sono più esaltanti rispetto al capitolo precedente.



GLI ASSI NELLA MANICA DI *IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS*

- L'aspetto grafico è straordinario.
- Non saremo obbligati a sessioni sulla superficie dei pianeti.
- E' un incrocio tra capolavori come *Homeworld* e *Freespace 2*.
- A chi non piace vedere balenare i raggi beta alle porte di Tannhäuser?

SVILUPPATORE	PHILOS LAB	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	CDV	DATA DI USCITA	FEBBRAIO 2002

I raggi laser sono un'arma dagli effetti spettacolari, oltre che devastanti.

Abbandonate le superfici planetarie, le battaglie sconvolgeranno l'universo!

Manovrare con una corazzata stellare non sarà facile.

PUR rivelandosi una godibile simulazione di conquista stellare, *Imperium Galactica 2* non ha mai catturato del tutto gli appassionati del genere strategico; purtroppo non possedeva quell'impalpabile marcia in più che apre le porte del paradiso dei grandi classici, nonostante la riuscita alchimia di gestione, diplomazia e strategia in tempo reale.

La serie è giunta, oggi, al suo terzo episodio: gli sviluppatori hanno fatto tesoro delle esperienze passate, promettendo un approccio più semplice ed esaltante rispetto ai predecessori. Sono state progettate molte novità, approfittando delle ultime conquiste in campo tecnologico. In questo modo, le richieste dei giocatori sono state accontentate, e nel frattempo sia l'aspetto grafico, sia lo stile di gioco, sono stati adeguati ai livelli attuali. Colonizzazione e fondazione di un impero costituiranno ancora il fulcro dell'intero gioco, ma l'idea è stata adattata alle nuove esigenze di spettacolarità.

Le differenze tra *Imperium Galactica 3* (*IG* per gli amici) e gli altri titoli della serie risulteranno davvero radicali. I fattori di gestione sono stati ritoccati, esaltando la profondità di gioco, mentre la sezione di strategia in tempo reale, ambientata sui pianeti, non avrà più il peso che possedeva in *IG2*. Gli sforzi del giocatore saranno, infatti, concentrati nello spazio: *Genesis* sarà un gioco di strategia in tempo reale focalizzato sull'attività nel cosmo, per cui non ci saranno più scontri sulla superficie planetaria. La gestione delle astronavi potrà essere paragonata a una simulazione. Armi, propulsori e scudi saranno ampiamente configurabili, persino in tempo reale, durante le battaglie. I creativi si dicono davvero entusiasti del nuovo sistema grafico e assicurano che le astronavi obbediranno realisticamente alle leggi fisiche, mentre l'Intelligenza Artificiale consentirà un utilizzo sensato degli equipaggiamenti. Per fare un esempio, i vascelli non si limiteranno a esplodere: prima della detonazione, il personale abbandonerà lo scafo con piccole scialuppe di salvataggio.

In conclusione, *Imperium Galactica 2* meritava sicuramente più successo, e questo terzo episodio ne otterrà probabilmente per tutti e due.

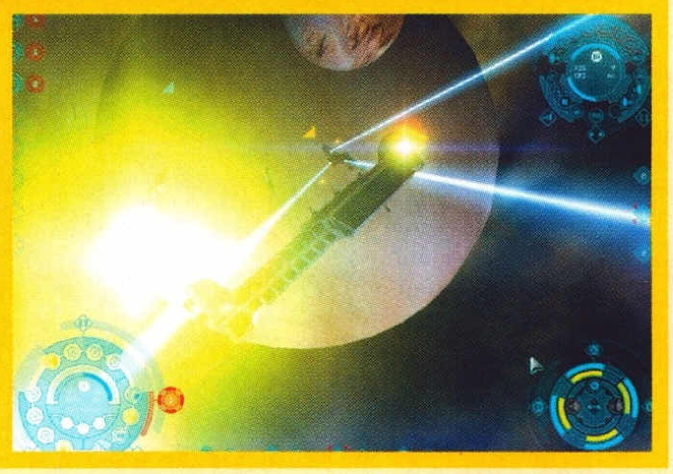
"L'APPROCCIO SARÀ PIÙ SEMPLICE ED ESALTANTE RISPETTO AI PREDECESSORI"

ATTENDERE PREGO!

Sapremo di più su questo titolo nel corso dell'anno.

POLITICA COSMICA

In *IG3*, i rapporti diplomatici saranno spesso commentati da scene animate, realizzate con il sistema grafico del gioco stesso. La diplomazia sarà più varia e movimentata. Non si soffermerà su questioni di interesse globale, ma su contenziosi locali, sempre più numerosi nel corso della partita. Combattere non sarà sempre la strada più agevole per arrivare all'obiettivo, e questo enfatizzerà i rapporti con le altre potenze. Lo stesso varrà per la ricerca tecnologica: sarà possibile fare da soli, o scambiare scoperte per via diplomatica.



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Philos Lab

Provenienza: Ungheria

Nati nel: 1997

Quanti sono: 80

Storia: La casa di sviluppo ha esordito con *Theocracy*, uscito l'anno scorso con etichetta Ubi Soft, mentre al momento sta lavorando, oltre che a *Imperium Galactica 3*, a *Escape from Alcatraz*, atteso entro la fine dell'anno.

Li conosciamo per: *Theocracy*

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DODICI PAGINE

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

BRUCE WILLIS IRROMPE NEL COMPUTER

Il nostro PC potrebbe presto trasformarsi in una "Trappola di cristallo"

LE eroiche gesta dell'agente John McClane stanno per tornare sui nostri monitor. Gli sviluppatori dei Piranha Studios, infatti, sono al lavoro su *Die Hard Nakatomi Plaza* un nuovo sparatutto in soggettiva destinato a rievocare su PC le incredibili peripezie vissute dal coriaceo poliziotto interpretato da Bruce Willis nel film "Trappola di cristallo". Come in molti ricorderanno, tutto il film (e dunque il gioco) si sviluppa all'interno di un imponente grattacielo in vetro e cemento. È Natale e dunque buona parte dell'edificio è ormai deserto, per via delle imminenti festività. L'agente McLane intende passare le proprie ferie con l'ex-moglie Holly, ma non tutto fila liscio come dovrebbe. Un'organizzazione criminale, infatti, prende in ostaggio i pochi impiegati rimasti nel grattacielo (tra cui Holly) e, spacciandosi per un gruppo di terroristi, chiede l'immediata liberazione di alcuni detenuti politici. In realtà, il vero obiettivo dei criminali (650 milioni di dollari celati nel caveau del grattacielo) non è riconducibile ad alcun ideale politico. John McClane, di cui vestiremo i panni in *Die Hard Nakatomi Plaza*, avrà l'ingrato compito di rischiare la propria vita per liberare gli ostaggi ed evitare il furto dell'intero malloppo.

I veri cultori del cinema d'azione possono già immaginare a quali spericolate situazioni ci troveremo a far fronte (virtualmente s'intende), per portare a termine con successo un simile videogioco. *Die Hard Nakatomi Plaza* intende riproporre fedelmente tutti i fatti raccontati dal film, consentendo al giocatore di vivere in prima persona le avventure del poliziotto di New York. È dunque molto probabile che, proprio come Bruce Willis, ci toccherà esplorare i quaranta piani dell'edificio strisciando nei condotti d'aerazione o camminando a piedi nudi su frammenti di vetro. Troveremo, poi,

"Ci toccherà strisciare nei condotti d'aerazione"

ad accoglierci una nutrita e zelante rappresentanza della cellula criminale capeggiata dallo spietato Hans Gruber.

Le ambientazioni si fondano su un'elevata interattività, che di fatto garantisce al gioco di aggiudicarsi le simpatie degli appassionati di giochi come *Half-Life* e *Thief 2*. *Die Hard Nakatomi Plaza* sfrutterà il sistema grafico Lithtech che, ricordiamo, è lo stesso usato da *No One Lives Forever* e dal tanto atteso *Aliens Vs Predator 2*.

Gli sviluppatori hanno confermato, inoltre, che il gioco manterrà la trama, alcuni dialoghi e i personaggi del film originale. Naturalmente, a differenza del lungometraggio cinematografico verrà impiegata una prospettiva in prima persona. L'avventura non sarà, così, vissuta dagli occhi del regista, ma direttamente da quelli del personaggio principale. Ricordiamo, infine, che *Die Hard Nakatomi Plaza* (previsto per Natale) è frutto di quell'ormai consolidato rapporto di collaborazione instaurato tra Vivendi Universal e Fox Interactive, grazie al quale sarà possibile imbattersi in altri titoli a ispirazione cinematografica come, per esempio, *Alien Vs Predator 2*.

GIOCHI PER COMPUTER

Terroristi o ladri professionisti? Nel dubbio è meglio sparare!

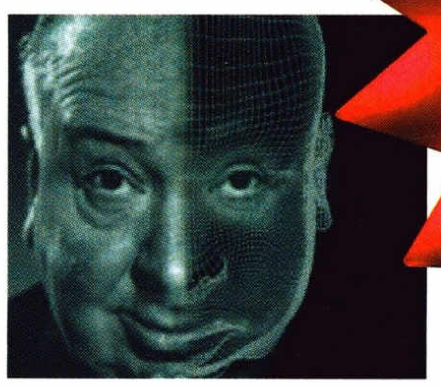
È ancora troppo presto per sapere se il videogioco sarà bello quanto il film.

DRAGONS LAIR 3D

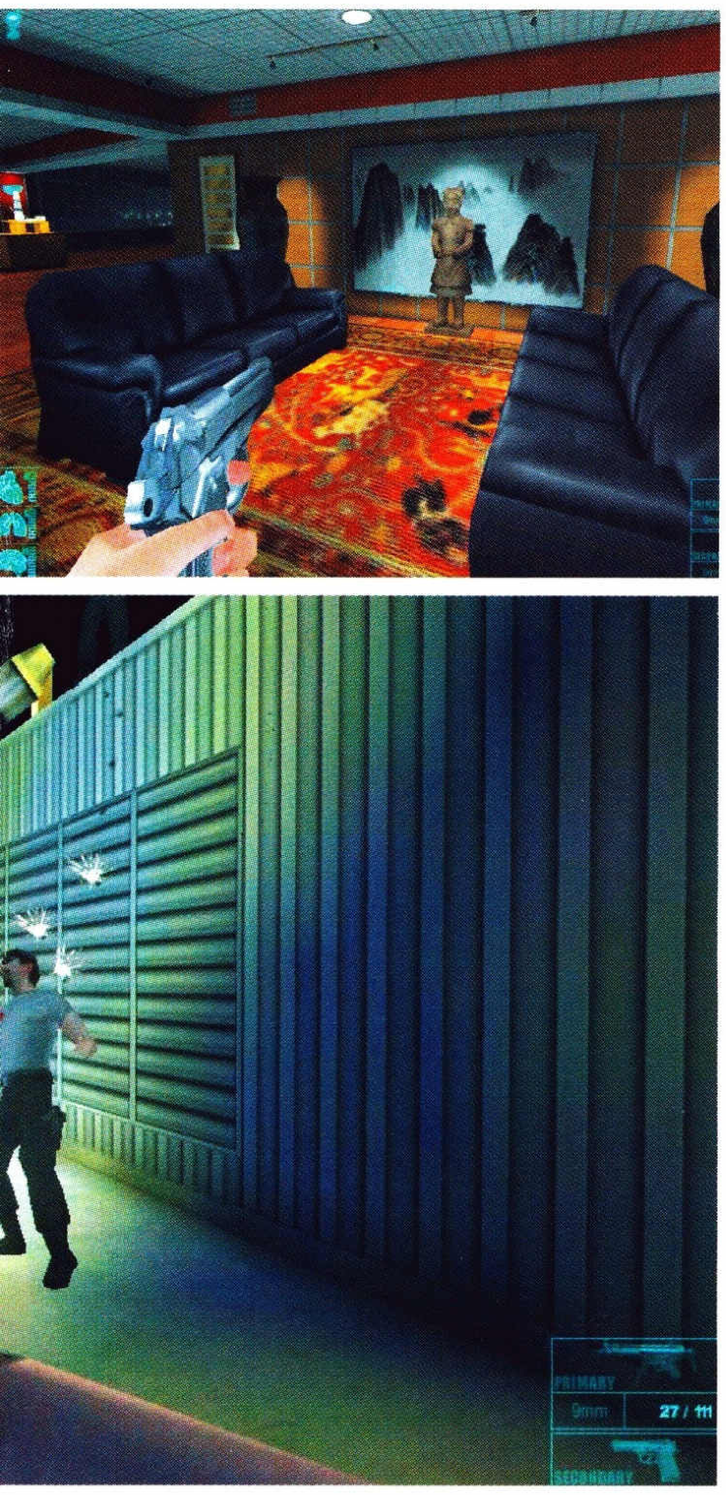
Presto, rivedremo su PC l'amato videogioco degli anni '80.
PAG. 33

HITCHCOCK

Il grande regista si appresta a tingere di giallo i nostri PC.
PAG. 32



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IL GIOCO COMPLETO UPRISING 2 IN REGALO!

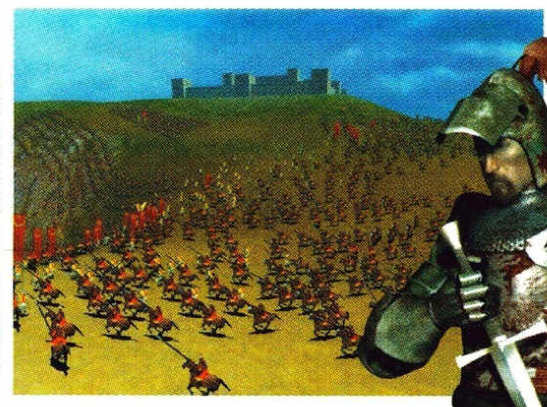


STRATEGIA IN TEMPO REALE

GUERRE D'ALTRI TEMPI

È ufficiale: Il seguito di *Shogun* sarà ambientato ai tempi delle Crociate.

Visti da lontano, questi cavalieri ricordano i samurai di *Shogun*.



Dopo aver seminato terrore e distruzione nell'Impero del Sol Levante, gli appassionati di *Shogun* potranno ora dedicarsi a quelle cruente campagne belliche meglio note con il nome di Crociate.
Con l'avvento di *Crusader Total War*, il titolo strategico in tempo reale che ha conquistato tanti riconoscimenti è dunque destinato a evolversi non solo sotto il profilo tecnico, ma anche sotto quello concettuale. Se *Shogun* si ispirava, infatti, a "L'arte della guerra" di Sun Tzu, *Crusader Total War* attingerà a piene mani da "Il Principe" di Machiavelli. Al grido di "il fine giustifica i mezzi" ci troveremo così a rivivere in prima persona circa quattrocento anni di storia europea, contro il "misero" secolo offerto da *Shogun*.
In *Crusader* sarà possibile estendere il proprio dominio territoriale, andando a sfidare sul campo di battaglia gli eserciti dei più importanti regni medievali. Inghilterra, Francia, Spagna, Impero Bizantino, Papato e Sacro Romano Impero sono solo alcuni dei potenti regni che in *Crusader* potremo dirigere o affrontare in guerra.
Dal punto di vista strategico, ci attenderanno parecchie novità. Innanzitutto, l'esercito di ogni regno sarà caratterizzato da uno specifico set di armi e, a differenza di *Shogun*, assumeranno sempre più importanza il ruolo di castelli e fortificazioni varie. Oltre a garantire nuovi orizzonti strategici, *Crusader Total War* si distinguerà dal suo predecessore grazie all'introduzione di un sistema grafico aggiornato e riveduto.

■ **Il nuovo gioco strategico in tempo reale dedicato alle Crociate dovrebbe essere pronto non prima dell'estate 2002.**

SIMULATORE DI DIVINITÀ

L'ISOLA DELLE CREATURE

Le divinità di *Black & White* si esibiranno in nuovi miracoli sulle terre di un arcipelago inedito.

Chi ha avuto la fortuna di giocare con *Black & White* non può certo essersi dimenticato di quel gruppetto di estenuanti marinai che, a suon di musica, tempestavano di richieste le divinità più accondiscendenti, per poi salpare verso destinazioni ignote.
Dopo qualche mese di attesa, si è finalmente appreso che il loro viaggio ha portato alla scoperta di nuove terre emerse. In particolare, è stata rinvenuta un'isola popolata da una moltitudine di creature tanto strane quanto socievoli, e abituate a vivere legate da uno stretto rapporto di fratellanza.
Con *Creature Isles*, i possessori di *Black & White*, potranno così esplorare nuove terre e cercare di far socializzare la loro creatura divina con quelle indigene del posto. Questa ghiotta opportunità permetterà alla nostra creatura d'imparare nuovi miracoli e, risolvendo i numerosi rompicapi disseminati sull'atollo, migliorare le proprie caratteristiche (esperienza, abilità e intelligenza). Il nostro fedele ambasciatore non dovrà limitarsi a superare alcune prove di abilità ma, a sua volta, potrà addestrare una creatura apprendista.
Ricapitolando, con *Creature Isles* potremo ampliare la nostra gamma di poteri divini, colonizzare un territorio inesplorato, misurarci con nuove prove d'abilità e, soprattutto, avere al nostro fianco una seconda creatura divina da ammaestrare.

■ **Potremo trasferirci sulla nuova isola di *Black & White* a partire dal mese di ottobre.**

PILLOLE

NUOVI FLIRT PER I SIMS
La terza espansione di *The Sims* sarà dedicata ai sentimenti. *Hot Date Expansion Pack* permetterà ai personaggi virtuali che popolano il gioco di Electronic Arts di sperimentare le più sfacciate tecniche di abbordaggio e, in caso di successo, stringere relazioni sentimentali. Per creare la giusta atmosfera romantica, il gioco verrà arricchito con nuovi oggetti, personaggi e arredi. Nei dintorni dell'area residenziale troveremo poi ristoranti, negozi e parchi, particolarmente indicati per coltivare le nostre avventure sentimentali. *The Sims Hot Date Expansion Pack* è previsto per il prossimo autunno.

DIVINE DIVINITÀ
Un nuovo gioco di ruolo si affaccia all'orizzonte. Si intitolerà *Divine Divinity* e sarà sviluppato da CDV Software Entertainment. Ambientato nel regno fantastico di Rovellon, questo nuovo GdR promette di offrire un interfaccia di gioco semplice e una trama complessa. Staremo a vedere, quel che è certo è che *Divine Divinity* opterà per una rappresentazione bidimensionale, così da offrire un elevato dettaglio grafico. Il giocatore sarà poi libero di interpretare l'avventura come meglio crede, potrà così scegliere se mettersi alla ricerca di oggetti magici o passare il proprio tempo a uccidere ogni creatura mitologica incontrata lungo il proprio cammino. *Divine Divinity* è atteso entro il prossimo autunno.

➥

AVVENTURA

RISORGONO I THRILLER DI HITCHCOCK

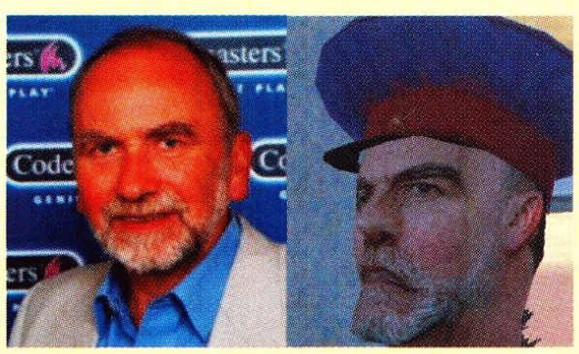
Una nuova avventura lascia tutti col fiato sospeso.

Alfred Hitchcock. Un nome che non richiede certo presentazioni. Tutt'al più, ci si potrebbe soffermare a decantarne i meriti cinematografici, ma così facendo si finirebbe soltanto col togliere spazio alla vera novità che riguarda il mondo dei videogiochi. Arriva, infatti, direttamente dagli Universal Studios la notizia secondo cui gli sviluppatori della Axel Tribe starebbero già lavorando a un ambizioso progetto dedicato al celebre regista del thriller. Le successive indagini condotte da GMC hanno confermato le voci e arricchito le informazioni in nostro possesso. Insomma, questa volta sembra proprio che Axel Tribe sia stata colta in flagrante e le immagini che seguono ne sono una prova schiacciante. Il gioco si intitolerà *Hitchcock The Final Cut* e, attingendo da ben sei opere dirette dal noto regista, tenterà di offrire un'avventura mozzafiato. Per questo nuovo titolo, Axel Tribe ha intenzione di sfoderare il nuovo sistema grafico Cinergy, capace di offrire ambientazioni tridimensionali particolarmente ricche di dettagli.
Il rapporto tra la Axel Tribe e Hollywood sembra ad ogni modo destinato a protrarsi ancora a lungo. Si mormora, per esempio, che gli stessi sviluppatori abbiano in serbo per la fine del 2002 un'avventura tridimensionale dedicata al film "Hannibal", ma di questo è ancora troppo presto per parlare.

■ Salvo ritardi imprevisti, *Hitchcock The Final Cut* dovrebbe essere completato entro questo autunno.

CODEMASTERS VA IN GUERRA?

I nostri servizi segreti ci hanno rivelato che dietro la figura di Ivan Vasilii Guba, (il generale che in *Operation Flashpoint* comanda l'esercito russo) si nasconderebbe, in realtà, un pezzo grosso di Codemasters. I tratti somatici del losco figuro coincidono, infatti, con quelli di Jim Darling, presidente della casa di sviluppo inglese.
Approfondendo l'indagine, siamo riusciti a scovare sotto gli elmetti di altri militari i visi di molti dipendenti Codemasters. Insomma, giocando con *Operation Flashpoint* potrebbe capitarci di incontrare sui campi di battaglia nientemeno che Marek Spanel (designer e produttore del gioco), Richard Blenkinsop (produttore esterno di Codemasters), Ghulam Khan (responsabile controllo qualità) Viktor Bocan (capo designer di Bohemia Interactive), Ondrej Spanel (programmatore capo di Bohemia), Bruce Everiss (responsabile comunicazioni) e perfino James Plaskitt, guardiano degli uffici Codemasters!



AZIONE / STRATEGIA

SCONTRO TRA TITANI

I mastodontici robot di *Mechwarrior 4* tornano a darsi battaglia!

In un conflitto a fuoco, nulla torna più utile di un robot mastodontico armato fino ai denti (ammesso che li abbia).
Lo sanno bene tutti quei giocatori che, grazie a *MechWarrior 4: Vengeance*, hanno potuto mettersi ai comandi di imponenti ammassi di ferraglia e utilizzare i più avanzati strumenti offensivi che la fantascienza abbia mai concepito. Chi è riuscito a completare il gioco rimediando solo qualche ammaccatura alla carrozzeria del suo Mech, potrà tra non molto avventurarsi nelle nuove missioni offerte da *MechWarrior 4: Black Knight*. Con questo aggiornamento, il giocatore disporrà di robot ancora più potenti, veicoli inediti e una campagna militare nuova di zecca.
Sarà possibile, così, tornare sui campi di battaglia di Kentares IV e aggregarci a una truppa di mercenari meglio nota come Black Legion.
Verrà introdotta anche una nuova modalità che, di fatto, consentirà al giocatore di apportare le opportune migliorie ai propri Mech. A trarre particolari benefici da questo aggiornamento saranno le battaglie virtuali giocate in multiplayer, alle quali verranno dedicate alcune nuove modalità di partita. *MechWarrior 4: Black Knight* sorgerà grazie allo sforzo congiunto di Cyberlore (gli autori di *Majesty* e di *WarCraft II Expansion Pack*) e dei FASA Studio (sviluppatori interni di Microsoft).

La potenza di fuoco del nostro robot è destinata a crescere ancora.

■ L'espansione per *Mechwarrior 4* giungerà nei negozi il prossimo autunno.

AVVENTURA / AZIONE

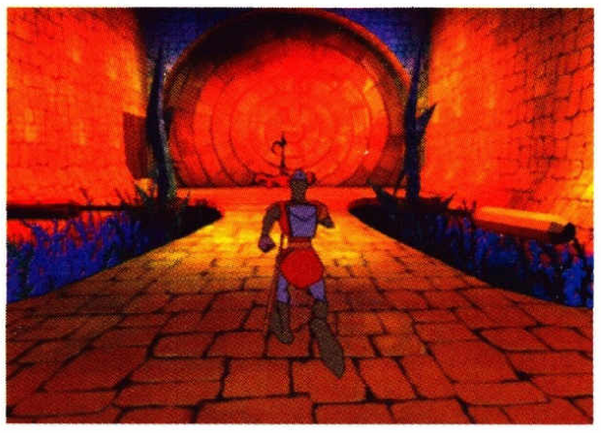
STORIE DI DAME, DRAGHI E CAVALIERI

C'era una volta... *Dragon's Lair*!

A quasi vent'anni di distanza dal titolo originale, è finalmente giunto il momento di dare un seguito a un classico dei videogiochi come *Dragon's Lair*. Quest'avventura precalcolata risalente al lontano 1983, verrà rispolverata dalla Blue Byte per dar vita, sui nostri computer, a una nuova impresa del valoroso cavaliere Dirk. A prendersi carico di questa impegnativa opera di riesumazione non poteva che essere Dragonstone Software, la casa di sviluppo sotto cui si sono riuniti i creatori del primo *Dragon's Lair*.
A differenza del suo predecessore, *Dragon's Lair 3D* non assumerà però le piatte sembianze di un cartone animato, ma sfrutterà le potenzialità dei moderni PC per offrire un impatto grafico tridimensionale, oltre che calcolato in tempo reale.
La collaborazione con un disegnatore esperto come Don Bluth (noto per film d'animazione come "Titan A.E" e "Alla ricerca della valle incantata"), inoltre, ha consentito agli sviluppatori di affiancare alcuni nuovi personaggi ai protagonisti del primo episodio. L'obiettivo del gioco rimarrà, invece, sostanzialmente immutato. Ancora una volta, dovremo così vestire i panni di un maldestro cavaliere, superare innumerevoli rompicapo e prove d'abilità, per poi strappare dalle fauci del drago Singe la nostra amata principessa Daphne.

La bella principessa non dovrà attendere ancora a lungo. Nel giro di pochi mesi, se non addirittura settimane, *Dragon's Lair 3D* dovrebbe essere ultimato.

Dopo tante peripezie speriamo almeno che la principessa sia carina.



PUZZLE

BUST-A-MOVE DIVENTA SUPER!

Il divertente rompicapo della Taito è ancora più divertente e variopinto.

Con *Super Bust-A-Move*, la serie ideata dalla Taito giunge al culmine di una decennale carriera costellata di innumerevoli successi. L'idea vincente su cui si fonda questo rompicapo dinamico è incredibilmente semplice: utilizzando un cannoncino orientabile, il giocatore deve sparare e raggruppare biglie dello stesso colore. D'altra parte, si sa, i giochi concettualmente essenziali (*Tetris* insegna) sono quelli capaci di mettere in crisi i giocatori più esperti. L'ultimo nato della fortunata serie *Bust-A-Move* manterrà la struttura di gioco originale, pur introducendo alcuni nuovi elementi di intrattenimento (come inediti tipi di biglie e aree di gioco più dinamiche). *Super Bust-A-Move* rimarrà, naturalmente, fedele alla rappresentazione bidimensionale ma, questa volta, potrà vantare un impatto grafico più curato (sono finalmente state contemplate risoluzioni elevate) e variopinto. Vantando oltre cento livelli di gioco e permettendo scontri diretti contro avversari in carne e ossa, sembra proprio che questo nuovo titolo possa perpetrare ancora a lungo quel successo che da sempre ha arriso ai simpatici draghetti di *Bust-A-Move*.

Super Bust-A-Move sembra ormai pronto per essere distribuito sul mercato.

FIFA 2002

A RAPPORTO DAL TRAP

Che EA Sports intenda offrire una simulazione calcistica sempre più realistica è ormai dimostrato da numerosi indizi emersi in questi giorni. Ci è giunta voce, infatti, che gli sviluppatori di *FIFA 2002* si siano recentemente incontrati a Parigi con alcuni dei più grandi esponenti del calcio moderno. Tra gli illustri ospiti c'erano volti noti e autorevoli, come l'allenatore della nazionale italiana Giovanni Trapattoni, l'immortale Lothar Matthäus, il portiere del Real Madrid Iker Casillas, e il tanto bravo quanto sconosciuto Nawaf El Temyat, recentemente premiato come miglior calciatore asiatico dell'anno. All'illustre platea è stato mostrato, in particolare, il nuovo sistema di passaggi (sempre meno telecomandato), che verrà introdotto in *FIFA 2002*. Insomma, non ci rimane che attendere ancora qualche mese, visto che l'appuntamento con la nuova simulazione calcistica di EA è fissato per il prossimo novembre.

PILLOLE

GREMLINS E GHOSTBUSTERS PRESTO VIDEOGIOCHI
Gli sviluppatori francesi di Wanadoo si sono aggiudicati i diritti per produrre, nel prossimo futuro, alcuni videogiochi ispirati al film "Gremlins" e al cartone animato dei "Ghostbusters". Attendiamo ulteriori sviluppi per rivelare gli esiti di tale acquisizione.

HASTA LA VISTA BABY!
Una serie di videogiochi verrà presto dedicata da Infogrames al celebre film "Terminator" e al suo seguito "Terminator 2: Il giorno del giudizio". Le ambientazioni cupe e, soprattutto, i temibili personaggi bionici visti al cinema saranno, dunque, fedelmente riprodotti sul "piccolo" schermo dei nostri computer. Il primo titolo dedicato alle pellicole dirette da James Cameron è previsto per l'estate 2001. Questa nuova intesa cinematografica si aggiunge ad altre importanti licenze acquisite recentemente da Infogrames come "Survivor", "Mission: Impossible 2" e "Men in Black".

***CRIMSON SKIES* VOLA SUL GRANDE SCHERMO**
Dopo *Tomb Raider* e *Final Fantasy*, un nuovo videogioco potrebbe presto finire nelle sale cinematografiche. DreamWorks Pictures si è aggiudicata, infatti, i diritti per produrre un film dedicato a *Crimson Skies*. Ambientato nel 1930, l'originale simulatore di volo prodotto da Microsoft era incentrato sulle peripezie di Nathan Zacxhary un pilota d'aerei che, per guadagnarsi da vivere, combatteva a bordo di avveniristici velivoli. DreamWorks ha dichiarato di essere alla ricerca di un autore capace di adattare il contesto del gioco alle esigenze cinematografiche.

PILLOLE

VERMI TRIDIMENSIONALI
Sembra ormai giunto il momento per *Worms* di migrare verso una rappresentazione in 3D e un'azione di gioco in tempo reale. Naturalmente, verrà mantenuto quel demenziale spirito guerrafondaio che finora ha permesso al titolo di raggiungere la ragguardevole cifra di 6 milioni di copie vendute. Gli sviluppatori del Team 17, infatti, hanno siglato un accordo con UbiSoft e prevedono di distribuire *Worms Blast* entro il prossimo autunno.

CDV SBARCA IN ITALIA
Gli sviluppatori tedeschi della CDV hanno siglato un accordo con Leader per la distribuzione dei loro prodotti sul territorio italiano. I primi titoli ad essere commercializzati saranno *Sudden Strike* e *Cossacks*, ma per il prossimo futuro è già prevista la pubblicazione localizzata per il mercato italiano di altri quattro titoli: l'espansione *Sudden Strike Forever*, l'avventura *Mystery of Druids*, il rompicapo *Exploman* e l'atteso gioco di ruolo *Divine Divinity*.

GARE MOZZAFIATO
Per il prossimo ottobre è atteso *MegaRace 3*, un gioco di corse a dir poco fantascientifico, sviluppato dalla francese Cryo. I veicoli proposti da questo titolo non sono, infatti, le solite automobili, ma potenti navicelle a reazione. Il veloce sistema grafico tridimensionale usato da *MegaRace 3* ci consentirà di sfrecciare a velocità folli su circuiti, tanto futuristici quanto spettacolari. Per lottare contro gli avversari potremo poi servirci di armi pirotecniche e devastanti. D'accordo, non è un comportamento molto sportivo ma, credeteci, sicuramente spettacolare.

AVVENTURA

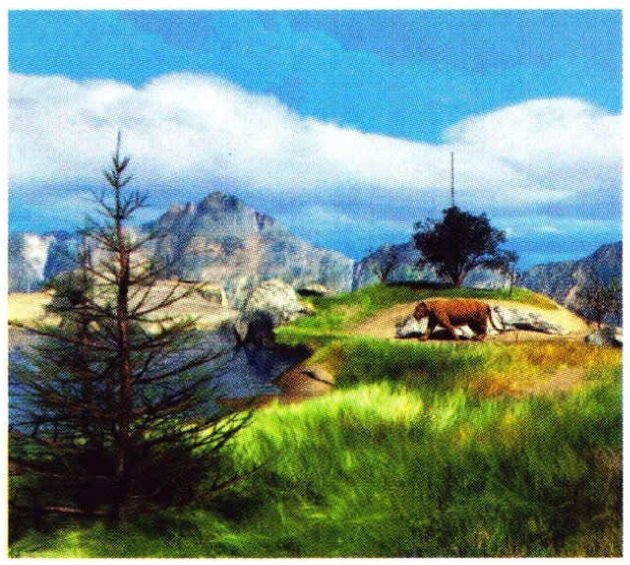
ATLANTIDE RIEMERGE SU PC

Esploriamo per la terza volta la mitica città sommersa.

Gli sviluppatori francesi di Cryo stanno apportando in questi giorni gli ultimi ritocchi ad *Atlantis III – The New World*, una spettacolare avventura capace di porre il giocatore in bilico tra mitologia e fantascienza. Come si può facilmente immaginare dal titolo del gioco, la trama di quest'epica impresa prenderà spunto dal mistero mai risolto di Atlantide. Mettendoci sulle tracce dell'antica civiltà potremo così visitare ambientazioni fantastiche e imbatterci in numerosi rompicapi.
A condurci tra le splendide ambientazioni di *Atlantis III* sarà una giovane "egittologa", del tutto ignara di essersi inoltrata in un mondo inesplorato. Per creare questo affascinante personaggio femminile è stata addirittura scomodata la popolare attrice (perlomeno in terra francese) Chiara Mastroianni. L'antica civiltà di Atlantide esiste ancora? Qual'è il misterioso potere in grado di cambiare il destino dell'umanità? Per trovare una risposta a simili quesiti *Atlantis III – The New World* potrebbe rivelarsi il gioco ideale.

La pubblicazione di *Atlantis III – The New World* dovrebbe ormai essere imminente.

Nei videogiochi è piacevole imbattersi in attrici attraenti come Chiara Mastroianni.



PUBBLICITÀ DAL MONDO

Ci è sembrato giusto dedicare un piccolo spazio alle più divertenti e originali campagne pubblicitarie dedicate al mondo dei videogiochi. Questo mese abbiamo scelto quella di *Black & White*, recentemente comparsa sulle riviste americane. Più o meno, recita così: "Servire il popolo... Servire il popolo come antipasto."

SPARATUTTO

MONDI SOMMERSI

Da semplice programma dimostrativo, *Aquanox* si trasforma in videogioco.

Corre l'anno 2666. L'intero genere umano ha ormai trasferito il proprio domicilio sul fondale oceanico. Il nostro veicolo subacqueo procede alla ricerca di qualche unità nemica da abbattere mentre, di tanto in tanto, è possibile ammirare impressionanti megalopoli subacquee ergersi dall'oscurità degli abissi marini. Sembra di trovarsi dinanzi ai fantastici paradisi subacquei narrati nei libri di Jacques Costeau ma, in questo caso, non serve scomodare Madre Natura, se si può disporre di una GeForce 3.
Aquanox, infatti, era nato inizialmente come un bellissimo ma ingiocabile programma dimostrativo, usato per mettere in mostra le potenzialità grafiche (vertex e pixel shading) offerte dalle librerie DirectX 8 e, dunque, dalle più recenti schede grafiche targate Nvidia. Gli sviluppatori di Massive Development hanno però intuito che tutta questa magnificenza grafica sarebbe andata sprecata, se gli spettatori davanti allo schermo fossero stati esclusivamente relegati a un ruolo passivo. *Aquanox* ha così imboccato, recentemente, la via degli sparatutto. Tra non molto, potremo dunque cimentarci in appassionanti combattimenti subacquei, zigzagando col nostro avveniristico sottomarino tra le alghe e i tortuosi crepacci disseminati in questo spettacolare universo tridimensionale sommerso.

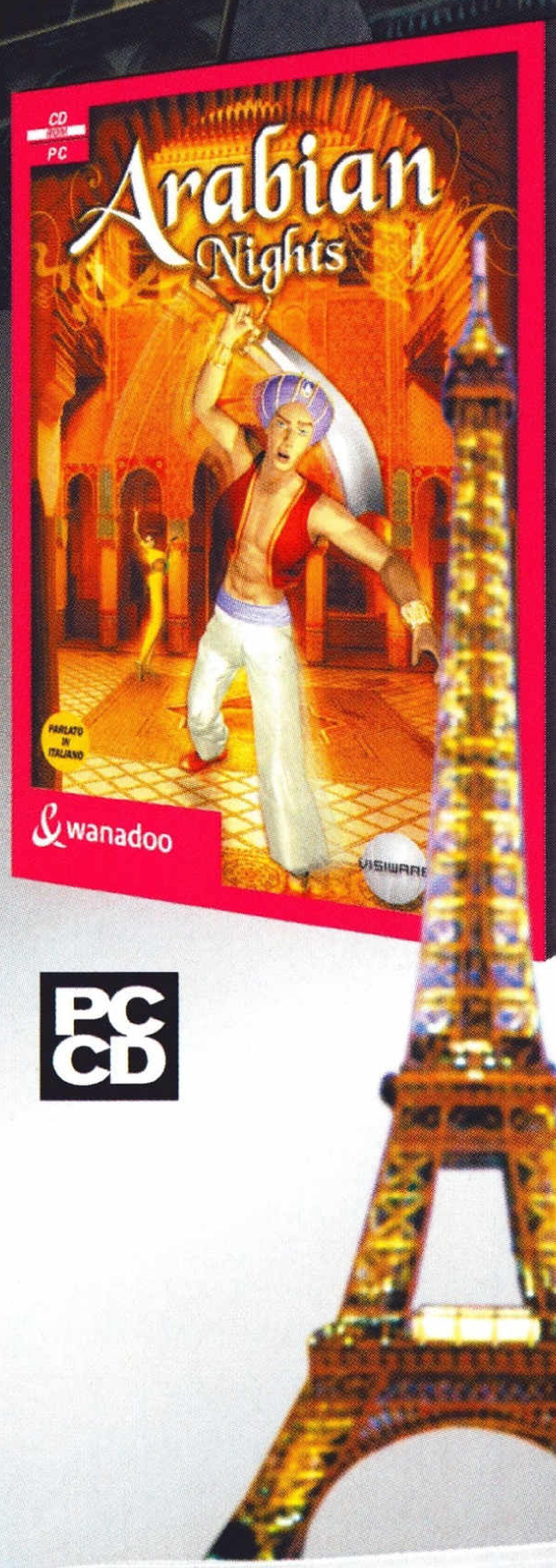
È una parola fare fuoco in fondo all'oceano.

***Aquanox* dovrebbe essere pronto quest'autunno. Nel frattempo, potremo seguirne lo sviluppo consultando il sito ufficiale del gioco: www.aquanox.de**

www.dailyradar.it

PARIGI TI ASPETTA

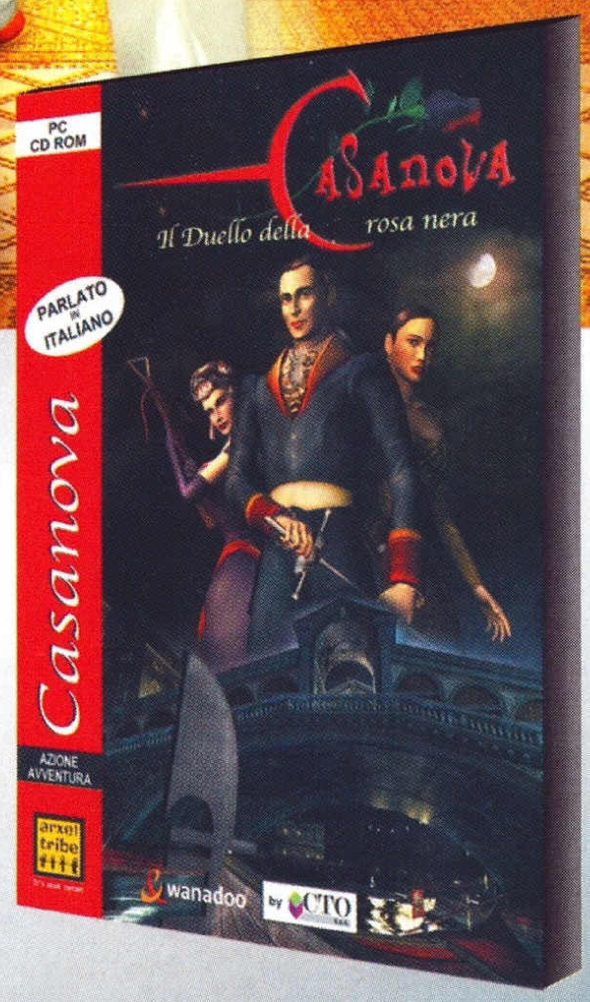
Acquista Arabian Nights o Casanova e vinci un' indimenticabile vacanza a Parigi.



PC CD

ACQUISTA UNO DEI DUE VIDEOGIOCHI PER PC CD-Rom ARABIAN NIGHTS O CASANOVA E VOLA A PARIGI!

Se vieni estratto CTO e WANADOO ti regalano un favoloso long week-end a Parigi per due persone della durata di quattro giorni e tre notti con trattamento in bed and breakfast in hotel di categoria. Partecipare è molto semplice! Dal 30 Giugno al 30 Novembre 2001 tutti i consumatori che si recheranno in uno dei punti vendita che aderiscono all' iniziativa, avranno la possibilità di partecipare al concorso "Parigi ti aspetta". Per partecipare sarà sufficiente acquistare uno dei due videogiochi per PC CD-Rom "Arabian Nights" o "Casanova", compilare la cartolina che troveranno all' interno delle confezioni e spedirla alla casella postale DP&V Associati s.r.l. casella postale n°51 20090 Milano Linate Aeroporto.
Entro il 31 Dicembre 2001, tra tutte le cartoline valide spedite entro il 30 Novembre 2001 (farà fede la data del timbro postale), sarà effettuata a cura del funzionario dell'agenzia delle entrate delegato l'estrazione di n.1 nominativo/cartolina che vincerà un viaggio a Parigi per 2 persone della durata di 4 giorni e tre notti. Il vincitore sarà avvisato a mezzo telegramma.



Per conoscere i nominativi dei Punti Vendita che aderiscono all'iniziativa telefonare al numero 051/6167711

Aut.Min.Rich. scade il 30.11.2001

CASANOVA © ARXEL TRIBE & Wanadoo. Tutti i diritti riservati.
ARABIAN NIGHTS © 2001 Wanadoo/ Visiware.Tutti i diritti riservati.

CTO www.cto.it

wanadoo

VISIWARE

arxel tribe

FAI TRIS CON GMC!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CREATIVE®

GIOCHI per Il Mio Computer e Creative Labs si sono alleate per il concorso che potrà far vincere ai nostri lettori spettacolari premi e miriadi di gadget!
Partecipare è semplicissimo: tra settembre e Natale, troveremo in ogni numero di GMC una coccarda come quella che vediamo in questa stessa pagina. Se perdiamo un numero (non dovrebbe succedere!) non abbiamo di che temere, dato che il concorso durerà cinque mesi, ma avremo bisogno solo di tre coccarde!
Ritagliamo la cartolina, e incolliamo su di essa questa coccarda. Il prossimo mese e quello successivo, facciamo lo stesso e completiamo la cartolina. Mettiamola in una busta indirizzata a:

Fai Tris con GMC!
Giochi per il Mio Computer
Via Asiago, 45
20128 Milano

e aspettiamo fiduciosi. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 2001 (farà fede il timbro postale), verranno estratte, al cospetto di un ufficiale della Finanza, quelle vincenti. In bocca al lupo con GMC!

Ecco la coccarda di questo mese! Tagliamola e incolliamola sulla nostra tessera!

I MEGAPREMI!

Concorso "Fai TRIS con GMC!"

Ecco i meravigliosi premi che potremo vincere grazie a GMC e Creative Labs:

Primo Premio
Una fantastica scheda grafica dell'ultima generazione
Secondo Premio
Una scheda audio con possibilità di decodifica Dolby Digital
Terzo Premio
Una scheda 3D di livello medio
Quarto Premio
Un sistema di altoparlanti 5.1.
Quinto Premio
Una scheda audio di livello medio
Sesto Premio
Un sistema di altoparlanti a quattro canali
Settimo premio
WebCam-Fotocamera digitale
Ottavo premio
WebCam normale
I premi di consolazione
20 gadget firmati Creative Labs

Aut. Min. Rich.

Spediamo le nostre risposte a: GMC Concorso "Fai Tris con GMC" Giochi per il Mio Computer - via Asiago 45 - 20128 Milano.

Compiliamo questa cartolina in maniera leggibile in ogni sua parte e incolliamo tre coccarde di GMC, che troveremo in questo e nei prossimi quattro numeri di GMC. I dati sono importantissimi, perché ci aiuteranno a scegliere i giochi che regaleremo con GMC nel 2002!

Nome..... Genere di videogioco preferito.....

Cognome..... Età..... Processore.....

Via..... N°..... Scheda grafica.....

CAP..... Località..... Quanti numeri di GMC compri in un anno?.....

Prov. ..... Telefono..... Assenso al trattamento dei dati SI NO

Email.....

Professione.....

In conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali, le comunichiamo che i dati personali che vorrà comunicarci sono raccolti per la partecipazione al concorso "Fai tris con GMC", per scopi statistici e per ricevere offerte promozionali vantaggiose da parte di Future Media Italy. I dati saranno elaborati elettronicamente. Lei ha la possibilità di accedere liberamente ai suoi dati personali per aggiornarli, modificarli e integrarli, scrivendo all'attenzione del Responsabile Dati della società Future Media Italy, SPA.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1. I dipendenti di Future Media Italy e di Creative Labs, e i loro parenti non possono partecipare al concorso.

2. I tagliandi ritagliati e corredati dalle tre coccarde di GMC devono essere spediti entro e non oltre il 31 dicembre 2001.
Farà fede il timbro postale.

3. L'estrazione delle cartoline vincenti avverrà alla presenza di un ufficiale della Finanza.

Il tuo telefonino non è più solo un telefonino: stanco di essere uguale a tutti gli altri? Con il servizio Loghi, Suonerie e Picture SMS di WIND EUREKA! puoi personalizzare il tuo cellulare* o quello di un tuo amico con centinaia di loghi per il display, suonerie e Picture SMS diversi ogni settimana. Che aspetti a distinguerti? Chiama subito il numero breve 43.88.43 ed entra in WIND EUREKA!

WIND EUREKA!

chiama il 159 o visita www.wind.it

Questi servizi sono disponibili solo per i clienti Wind. Il costo della chiamata è di 15 lire al secondo IVA inclusa.

*per conoscere i modelli di telefonini abilitati al servizio chiama il 158 o consulta il sito www.wind.it

WIND

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

TRADE INTERACTIVE MULTIMEDIA tim

1 - Diablo II: Lord Of Destruction (Sierra)	AGO 01, 8
2 - Half-Life Blue Shift (Sierra)	LUG 01, 6
3 - Operation Flashpoint (Codemasters)	AGO 01, 9
4 - Black & White (EA)	APR 01, 9
5 - Alone in the Dark 4 (Infogrames)	LUG 01, 7
6 - Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal (Virgin)	SET 01, 8
7 - Tropico (Take 2)	LUG 01, 8
8 - Age Of Empires 2 (Microsoft)	DIC 99, 9
9 - Baldur's Gate 2 (Virgin)	NOV 00, 9
10 - Gangsters 2 (Eidos)	AGO 01, 7
11 - Train Simulator (Microsoft)	LUG 01, 7
12 - Z Steel Soldiers (Bitmap Bros.)	LUG 01, 7
13 - Fly! 2 (Godgames)	SET 01, 6
14 - I-War 2 Edge of Chaos (Infogrames)	LUG 01, 8
15 - Emperor: Battle For Dune (Electronic Arts)	GIU 01, 8
16 - Shogun Total War: The Mongol Invasion (EA)	AGO 01, 7
17 - PC Calcio 2001 (Dynamic)	MAR 01, 7
18 - The Settlers IV (Blue Byte)	MAG 01, 8
19 - Serious Sam: The First Encounter (Take 2/GOD)	MAG 01, 9
20 - Desperados (Infogrames)	MAG 01, 6

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

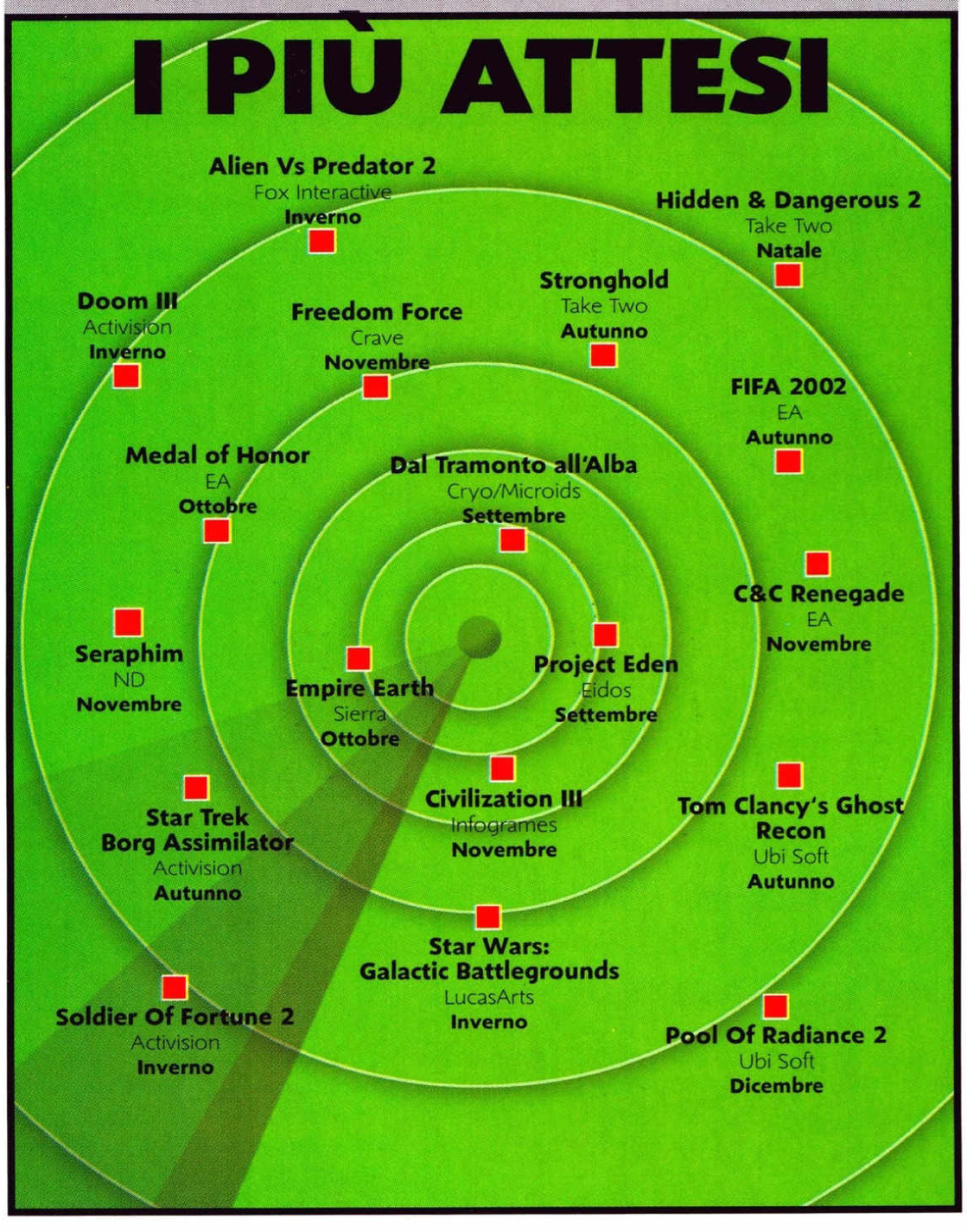
STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Myst III: Exile	1. Operation Flashpoint
2. Diablo II: Lord Of Destruction	2. Diablo II: Lord Of Destruction
3. Operation Flashpoint	3. The Sims: House Party
4. Black & White	4. Black & White
5. Tropico	5. Emperor: Battle For Dune

Daily RADAR .it

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI



GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

TROPICO (Lug 01, 8)

Se pensiamo che i paradisi tropicali siano luoghi dove rimanere in panciolle a godersi il sole, non ci resta che provare questo gioco. Vestiremo i panni del dittatore in una piccola isola caraibica, sempre in bilico tra spionaggio, rivoluzioni e turisti assetati. Da non perdere.

UEFA CHALLENGE (Giu 01, 8)

Finalmente un degno sfidante al trono di *FIFA*, che oppone, alla classica impostazione della Electronic Arts, la filosofia della libertà di gioco assoluta. A una concezione finalmente innovativa, *UEFA* accosta le statistiche aggiornate all'ultimo calcio mercato e tantissime competizioni da disputare.

F1 RACING CHAMPIONSHIP (Apr 01, 9)

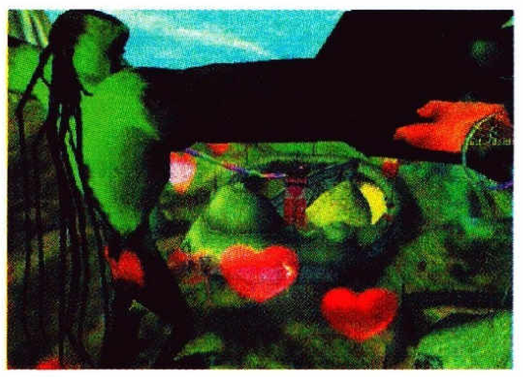
Il campionato di Formula 1 impazza e la voglia di rivivere le gesta dei campioni vuole essere accontentata. Non possiamo perdere, quindi, questo gioiello della guida simulata. Grafica splendida e una giocabilità in grado di soddisfare tanto i veterani del genere, quanto i piloti novellini.

OPERATION FLASHPOINT (Ago 01, 9)

Strategia e azione si incarnano nel titolo più evoluto che possiamo giocate di questi tempi. Mentre la crisi internazionale incombe, i soldati sul campo sono l'ago della bilancia per risolvere la situazione. Tante missioni, realismo ai massimi livelli e la possibilità di pilotare mezzi in prima persona.

ANACHRONOX (Ago 01, 8)

Un gioco di ruolo dall'ambientazione fantascientifica, in cui non mancano elementi tipicamente avventurosi. La trama è intricata e lascia grande libertà di movimento, spaziando tra pianeti e misteri di natura aliena. Un titolo con le carte in regola per concorrere con mostri sacri come *Final Fantasy*.



BLACK & WHITE (Apr 01, 9)

Il genio di Peter Molyneux, uno dei mostri sacri del panorama videoludico, ha finalmente partorito il titolo destinato a rivoluzionare il nostro hobby preferito. Dovremo affrontare dilemmi morali e insidie di proporzioni "divine", poiché vestiremo i panni di una vera entità superiore.

I-WAR 2 EDGE OF CHAOS (Ago 01, 8)

È il momento degli eroi, nella galassia di *I-War*. In questo simulatore spaziale potremo darci alla pirateria, aprire nuove vie commerciali e, soprattutto, dare la caccia fino alle più lontane nebulose all'uomo che ha ucciso nostro padre. Epico e spettacolare, per chi ama combattere tra le stelle.

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION (Ago 01, 8)

L'espansione per il secondo capitolo del gioco di ruolo d'azione più amato dai videogiocatori. Interpreteremo due nuove classi di avventurieri, gusteremo un atto inedito ricco di mostri e artefatti incantati, e potremo giocare a una risoluzione grafica più elevata.

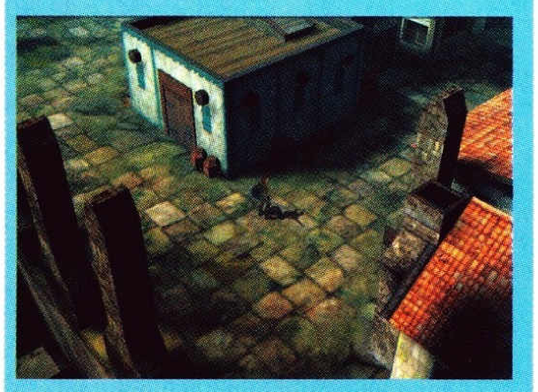
SERIOUS SAM (Mag 01, 9)

Un ritorno all'essenza più pura del genere sparatutto. Mostri dall'aspetto raccapricciante, armi brutalmente devastanti e tanti segreti da scoprire lungo la strada: in due parole *Serious Sam*. Con tutta probabilità, è il modo migliore per preparare i riflessi all'avvento di *Doom III*.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano.

TORN (Virgin)



Pessime notizie per gli appassionati di giochi di ruolo. È ormai ufficiale che *Torn*, l'atteso GdR di Black Isle (la casa a cui dobbiamo titoli del calibro di *Fallout* e *Icewind Dale*), è stato cancellato. Il titolo avrebbe dovuto proiettarci in un mondo fantasy completamente originale, creato utilizzando l'ultima incarnazione del sistema grafico LithTech. I motivi di questa repentina decisione sono ancora sconosciuti.

BATTLE ISLE: DARKSPACE (Ubi Soft)

In origine, avremmo dovuto aspettarci l'arrivo del gioco sugli scaffali dei negozi entro quest'inverno. Recenti sviluppi, però, hanno fatto slittare questo appuntamento a data da destinarsi. Ubi Soft ha deciso, infatti, di abbandonare *Battle Isle: Darkspace* al proprio destino, con buona pace degli sviluppatori (di nome Palestar), che si vedono ora costretti a cercare una nuova casa per portare a temine il proprio lavoro. Non ci resta che augurare loro miglior fortuna e ritornare in attesa.

GIOCHIAMO IN RETE
NETNEWS

DAILY RADAR

www.dailyradar.it

Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi: corriamo a registrarci e diciamo la nostra!

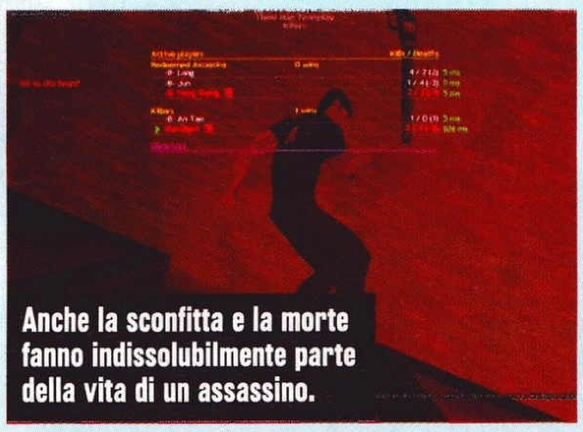
LO SPLENDIDO MOD DI REDEEMSOFT È FINALMENTE ARRIVATO ALLA SUA VERSIONE DEFINITIVA.

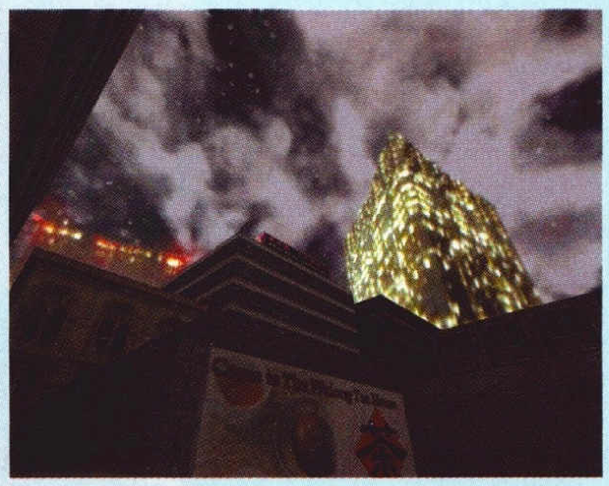
DOPO una lunga e ansiosa attesa, gli appassionati di *Half-Life* saranno felici di sapere che è ora disponibile una prima versione di *Opera*. L'idea alla base dell'espansione è a dir poco geniale, e consiste nel riportare sugli schermi dei nostri computer il fascino tipico dei film d'azione alla John Woo, appartenenti al genere degli HKBO (acronimo di "Hong Kong Blood Opera").

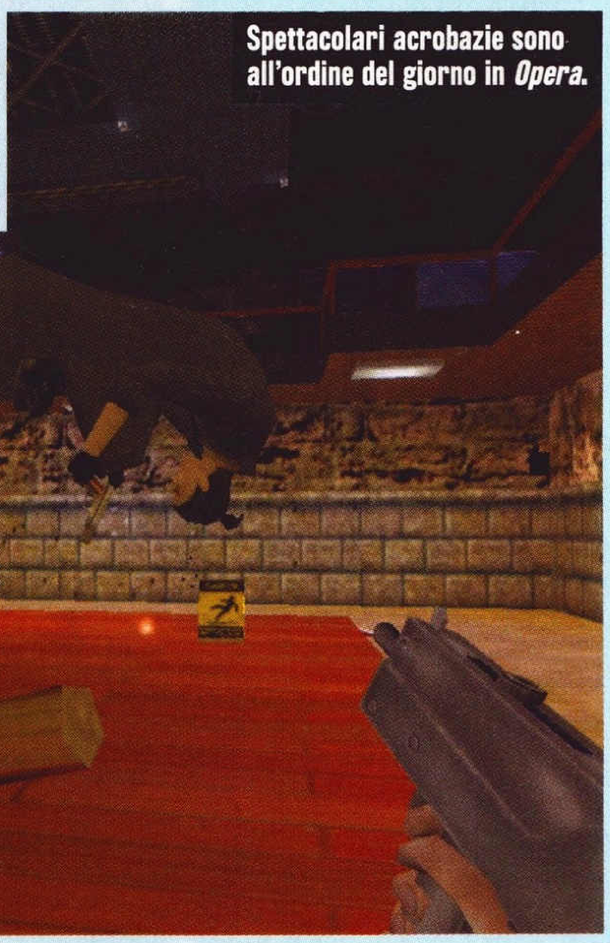
Nulla a che vedere, quindi, con lanciarazzi che riducono i bersagli in mille pezzi, o con cecchini infallibili che colpiscono un obiettivo distante 500 metri: il gioco basa la sua forza in scontri uno contro uno, dei classici faccia a faccia da film, pieni di spettacolari acrobazie degne di un atleta olimpionico. Il sistema di combattimento, infatti, prevede tuffi e azioni evasive coreografiche, oltre che efficaci, e premia il giocatore di "stile", capace cioè di intuire la filosofia del titolo, e adeguarsi alla sua spettacolarità! Molte altre piccole chicche fanno da contorno a una realizzazione tecnica ottima, come per esempio la presenza delle discipline, a ciascuna delle quali corrisponde un diverso potere aggiuntivo per il nostro personaggio.

Insieme alla possibilità di selezionare il proprio armamento, la cosa renderà ancora più unico il nostro alter ego digitale, apportando un notevole contributo al divertimento.
Per concludere, vale la pena di ricordare che in *Opera* non ci sono i contatori per le munizioni, l'energia o potenziamenti: tutto è improntato al puro spettacolo, e proprio per questo, il sistema che gestisce i danni è totalmente dinamico.

Per scoprire tutti i segreti sulla realizzazione di questo Mod, non ci resta che correre al sito http://opera.redeemedsoft.


Anche la sconfitta e la morte fanno indissolubilmente parte della vita di un assassino.



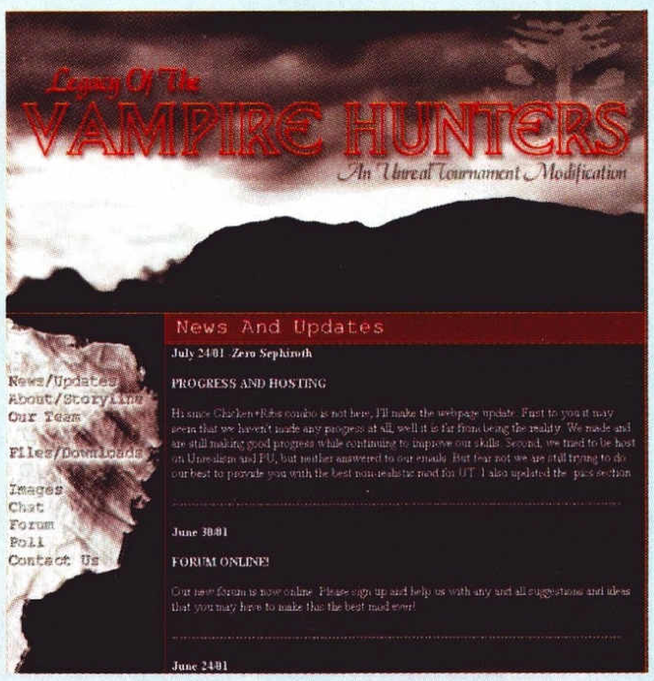

Spettacolari acrobazie sono all'ordine del giorno in *Opera*.

WWW.GEOCITIES.COM/LEGACYOFVAMPIRES/

L'EREDITA' DEI VAMPIRI

Il nuovo Mod per Unreal *ci trasporta nel mondo di Castlevania*

Sebbene i lavori siano ancora in alto mare, è facile notare come questo nuovo Mod per *Unreal Tournament*, attualmente in fase di lavorazione, prometta davvero bene. Il gioco, secondo le dichiarazioni del team di sviluppo, si ispira alla fortunata serie dei *Castlevania*, programmata dalla Konami e famosa soprattutto fra i possessori di console. Il nostro ruolo sarà quello di un cacciatore di vampiri imbarcatosi nell'ardita impresa di sconfiggere il non morto più famoso di sempre, vale a dire Dracula in persona. Oltre a questo illustre cattivo, non mancheranno altri personaggi di spicco, come alcuni fra i più celebri cacciatori di vampiri, senza considerare inquietanti mostri di ispirazione letteraria del calibro della mitologica Medusa e Frankenstein.



Legacy of The Vampire Hunter, questo il nome del Mod, sarà orientato alla sfida a più giocatori, come testimoniano anche le opzioni tipiche dei titoli multiplayer. Purtroppo, non è ancora stata annunciata la data nella quale il Mod sarà disponibile, ma viste le premesse ne seguiremo lo sviluppo.

HTTP://WWW.TOMBRAIDER.HALIFAX.IT/

GIOVANI TALENTI CRESCONO!

Un ambizioso progetto di alcuni appassionati italiani dà nuova vita a Tomb Raider.

L'editor di livelli presente in *Tomb Raider Chronicles*, passato quasi in sordina rispetto a quelli disponibili per i principali sparatutto in soggettiva, è già riuscito a formare una piccola comunità di appassionati e fantasiosi creatori. Esistono parecchi gruppi che stanno sviluppando livelli per il gioco della formosa Lara Croft, e anche restando nei confini del nostro bel paese, non mancano progetti ambiziosi destinati a raggruppare gli sforzi di più disegnatori in un prodotto ben realizzato. Per fare un esempio, citiamo *Stargate*, una serie di 10 livelli che formeranno un nuovo capitolo delle avventure dell'archeologa avventuriera, e saranno messi a disposizione degli interessati in maniera gratuita, come d'abitudine per tutti i Mod. Il progetto è in fase di realizzazione, e viene gestito internamente al forum del sito ufficiale italiano dedicato alla bella Lara (divenuta nel frattempo anche una star di Hollywood). Da notare come il lavoro dei nostri giovani talenti non si limiti alla semplice realizzazione di nuovi livelli, visto che il bravissimo "Psiko" sta attualmente impegnandosi nella creazione grafica ex novo di oggetti da inserire nelle ambientazioni, come lo splendido portale che possiamo ammirare in questa immagine.
Seguiremo con attenzione i nuovi sviluppi!

Lo splendido portale realizzato da Psiko non ha nulla da invidiare all'opera di un professionista!

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Ora che è finalmente (quasi) passata l'estate, con il suo corredo di zanzare e server sotto-affollati, è tornato il momento di fare quello di cui siamo realmente capaci: passare le ore davanti al computer come degli zombi. Personalmente, sto cercando di disintossicarmi da Ultima Online, *giocandoci otto ore al giorno invece che due. Spero che questo porti a risultati in tempi brevi, perché i miei familiari iniziano a sembrarmi un po' preoccupati...*
Non dimenticate di scrivermi all'indirizzo:
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Grandissimo, eccelso, saggissimo ecc. Kevorkian, prima di tutto complimenti per l'angolo del multiplayer curato perfettamente da uno a caso... Ti scrivo perché ho bisogno d'aiuto: sto giocando a *Baldur's Gate II* e penso che sia un gioco fantastico, ma non riesco assolutamente a collegarmi per giocare online. Non ho mai neanche provato a giocarci e volevo sapere come funziona. Ora passiamo alle domande dirette:
1) Come faccio a collegarmi? MPlayer mi da problemi, con il modem mi chiede il numero e con il TCP/IP mi chiede l'host.
2) Mi spieghi cosa sono i clan? Me ne potresti segnalare qualcuno che cerca un giocatore poco esperto ma pronto a sacrificarsi?
3) Una volta collegato (se ci riuscirò), dovrò rimanere connesso per forza o posso andarmene quanto mi pare? Sai, ho 12 anni e mi è permesso collegarmi un giorno sì e uno no per un'ora.
4) Ti sfido a *Quake III*! Dimmi solo la data e il server, visto che mi posso connettere dalle 21:30 fino alle 22:30, ma anche di più se vuoi.
5) Questa domanda non c'entra niente col multiplayer, ma me la pongo da sempre: cosa significa NdR?

Squalo88

Tieniti pronto che partiamo:
1) Se usi GameSpy Arcade, incluso con *Baldur's Gate II*, non dovresti avere problemi: cerca *BGII* nella sezione "Games", cliccaci sopra, e vedrai che nella finestra centrale ti compariranno le partite cui puoi unirti...
2) I clan sono gruppi di giocatori che decidono di allearsi per darsi manforte e coprirsi le spalle l'uno con l'altro. Purtroppo, non ne conosco qualcuno da consigliarti – però puoi provare a mettere un messaggio nel forum dedicato ai clan di www.bgitalia.com, segnalando la tua intenzione...
3) In linea di massima, dovresti poterti scollegare senza problemi – però è meglio se ti accordi con gli altri giocatori in anticipo, in modo da evitare di abbandonarli in punti particolarmente difficili;
4) Mi dispiace, ma non si può fare – il tribunale ha sentenziato che le mie schiaccianti vittorie possono provocare turbamento nei minori di 36 anni;
5) Normalmente significa "Nota del Redattore", ma nel mio caso significa "Nota del Railgunnatore".

Giocare online a *BG II* è possibile... e molto divertente!

Caro Kevorkian, vorrei sapere quanto costa giocare con *UO:Third Dawn*, e se esistono delle shard? Aiutami ti prego!

Anonimo

Ehm... *UO:TD* è semplicemente una nuova versione del client di *UO*, quindi ci puoi giocare su tutte le shard ufficiali pagando semplicemente il "solito" abbonamento. Invece, per quanto ne sappia io, non ci sono shard non ufficiali che lo supportino – un po' perché gli emulatori non ne sono in grado, credo, ma soprattutto perché richiede un hardware molto costoso.

Ciao a tutta la redazione, vorrei fare una domanda a Mr. Kevorkian, gioco in rete a *Unreal Tournament* e altri titoli, ma ho dei problemi col ping; nelle situazioni di calma il mio ping si aggira intorno ai 200, mentre durante gli scontri sale fino a 300 (e oltre!), e va a finire che vengo fraggato perché non ci capisco più niente. Uso un modem 56kbps (linea telefonica) e, anche cercando server più vicini in LAN, il più delle volte incombe lo stesso problema. Vorrei sapere se c'è qualche utility per questo tipo di problemi, o se puoi darmi una mano tu per migliorare questo maledetto ping! Ciao e ... Nemesis sei stupenda!

Samuele

Samuele, così non va. Avevi scritto una letterina splendida, e ti sei rovinato proprio alla fine. E va bene... Comunque, a giudicare da quanto mi scrivi, il tuo problema non è tanto di linea telefonica, quanto di prestazioni del computer. Prova a ridurre il livello di dettaglio e vedrai che migliorerà. Almeno, spero...

VOX POPULI

http://qit.20m.com
Sito dedicato al gruppo rock prog QIT, autori di un'opera consistente in una canzone lunga 58 minuti. Da visitare assolutamente.

http://www.pbm.com/~lindahl/pbm.html
Esiste una particolare categoria di giochi online, interamente basata sullo scambio di e-mail. Vediamo di scoprire qualcosa di più seguendo il collegamento.

http://www.cdrinfo.com/
Se utilizziamo il masterizzatore, questo è il sito che fa per noi: ricco di informazioni su tutto l'hardware e i programmi necessari, nonché molto aggiornato e completamente in inglese.

http://www.italiamac.com/
Per rimanere informati anche sui progressi della concorrenza, in particolare sull'aggressivo mondo dei Macintosh.

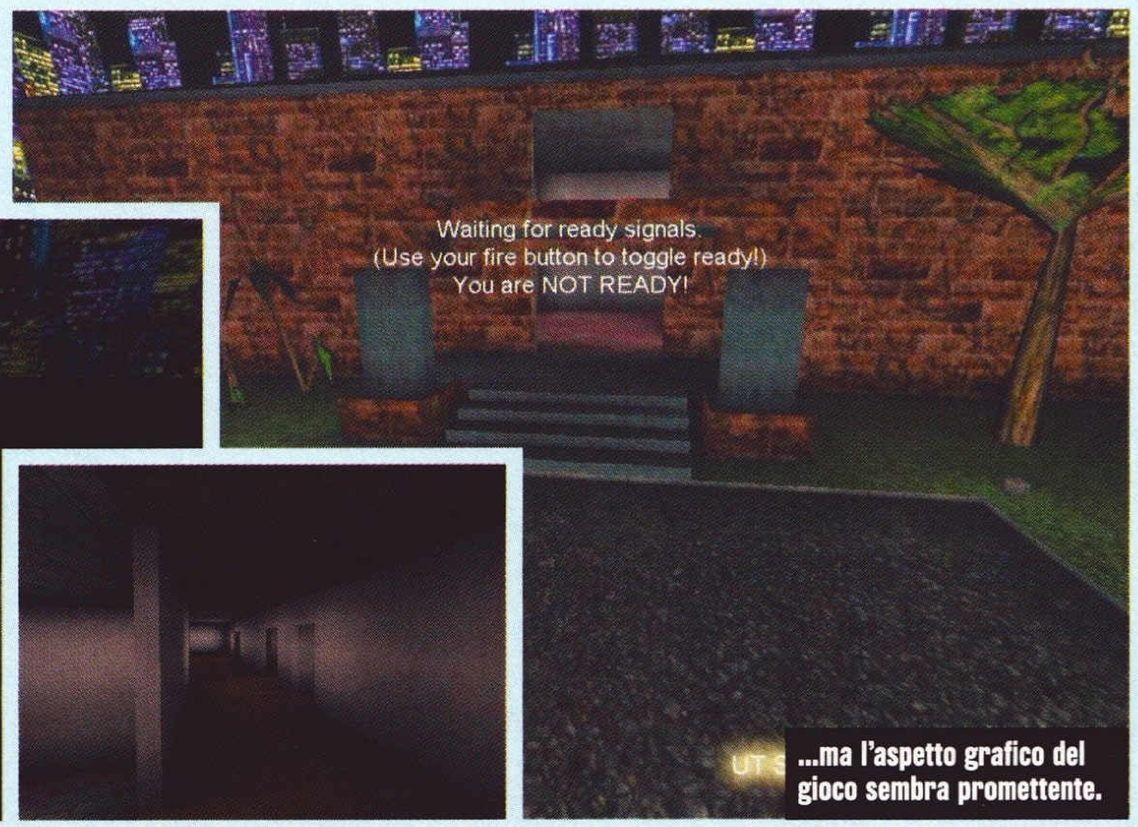
http://www.lordsofchange.com/
Se *Ultima* è la nostra ragione di vita, in questo sito troveremo un vero paradiso sulla Rete.

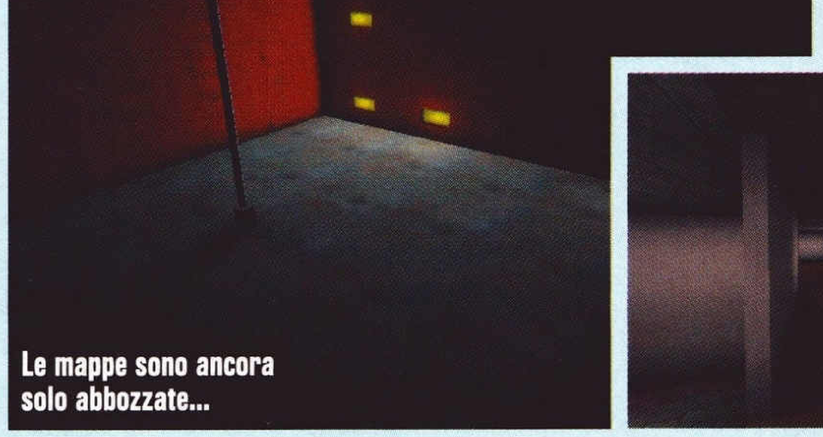
HTTP://UT-SPECIALFORCE.CJB.NET/

LE FORZE SPECIALI SI PREPARANO A COLPIRE

In lavorazione una nuova espansione per Unreal Tournament.

Eye Ball Productions sta attualmente lavorando a un nuovo Mod per *Unreal Tournament*, al momento intitolato *Special Force*. Questa nuova espansione potrà vantare un realismo senza precedenti, visto che uno degli obiettivi durante la realizzazione di armi, modelli e mappe è proprio la fedeltà con i corrispettivi reali. Per fare un esempio, secondo le dichiarazioni della squadra di sviluppatori, le arene saranno basate su ambientazioni effettivamente esistenti e chiaramente riconoscibili. In un primo tempo, il Mod verrà distribuito in una versione unicamente multiplayer, mentre in seguito sarà resa disponibile anche la modalità a singolo giocatore, che dovrebbe ricordare vagamente lo stile del titolo strategico *Rainbow-six* ispirato all'omonimo romanzo di Tom Clancy.




Le mappe sono ancora solo abbozzate...

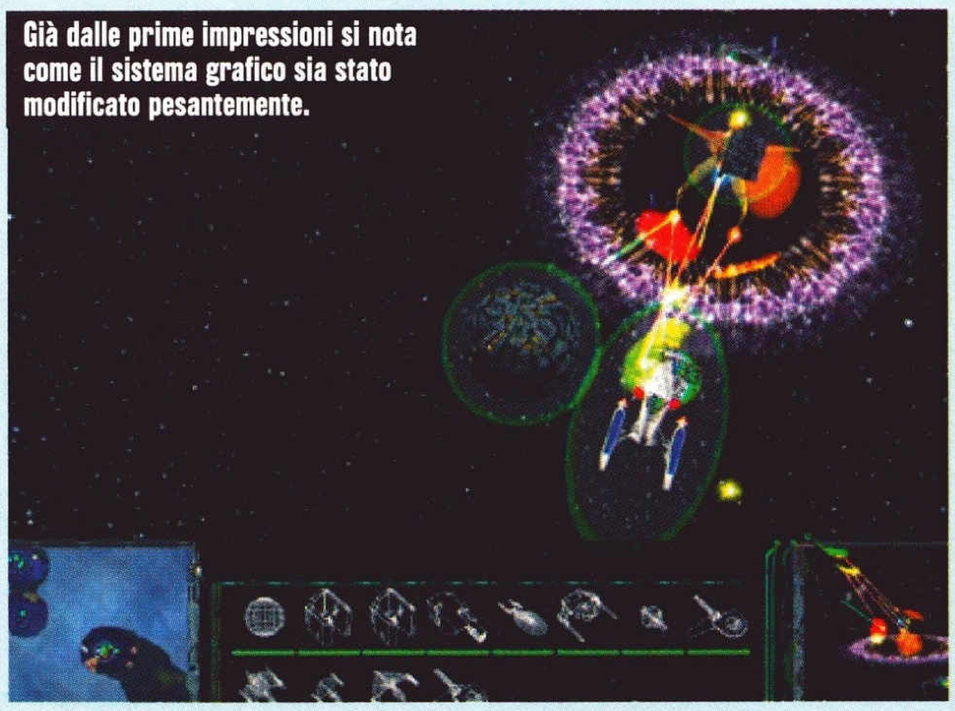
...ma l'aspetto grafico del gioco sembra promettente.

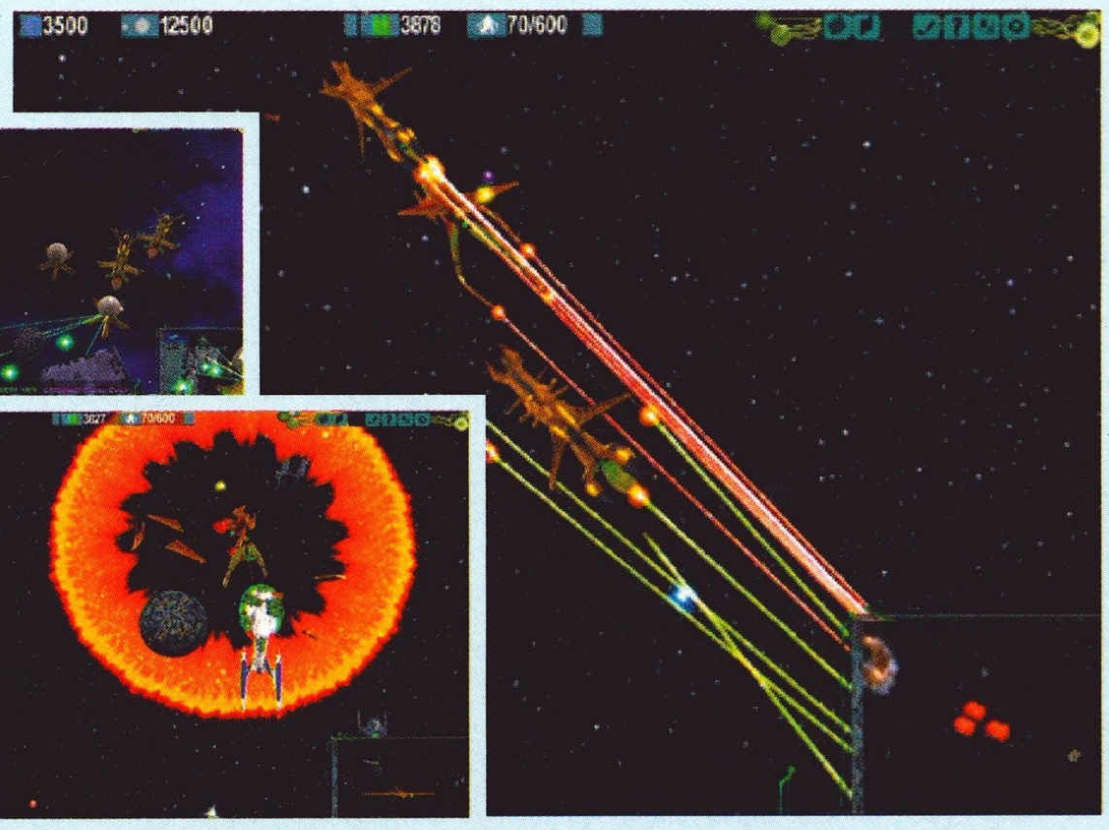
HTTP://GAMING.STARTREK.COM/GAMES/ARMADA2/

L'INVINCIBILE ARMADA SULLA RETE

Spazio al multiplayer nel secondo capitolo dello strategico targato "Star Trek".

E' ufficiale: *Star Trek: Armada* avrà un seguito. A quanto annunciato, lo schema di gioco non dovrebbe subire sconvolgimenti, anche se saranno aggiunte nuove astronavi, armi più potenti e un sistema grafico migliorato, che dovrebbe favorire nuove strategie di combattimento. Il seguito sarà pesantemente improntato alle sfide multiplayer, e permetterà di combattere attraverso Internet o sulle più veloci reti locali. Al momento, le informazioni rimangono ancora molto vaghe, ma entro breve dovrebbe essere lanciato il sito ufficiale, che conterrà anche qualche anticipazione riguardante la data di uscita, per ora indefinita.


Già dalle prime impressioni si nota come il sistema grafico sia stato modificato pesantemente.



Evil Twin

CYPRIEN'S CHRONICLES

TRANSILVANIA®

Horror Rock Kafe

SCOPRI IL TUO LATO OSCURO

UBI SOFT e TRANSILVANIA PRESENTANO: *"EVIL TWIN"*, DA SETTEMBRE IN TUTTI I LOCALI TRANSILVANIA HORROR ROCK KAFÈ.

Per maggiori informazioni visita: www.ubisoft.it e www.transilvania.it

BARI *Cell. 349 5040674*
BERGAMO *Via Palma il Vecchio, 8/A*
Tel. 035 255 238 - Cell. 339 6032022
BERLINO (GERMANIA) *Shönehauser Allee, 5*
Tel. 00 491 171 3800 162
BOLOGNA *Via Zamboni - Cell. 329 2156232*
COMO (LIPOMO) *Via Plinio, 83*
Tel. 031/283434 - Cell. 347 4510487
COSENZA (ACQUAPPESA) *Via Stazione, 2*
Cell. 368 3775186
CREMONA *Cell. 338 8055329*
FERRARA *P.zza Squarzanti, 25*
Tel. 0532 742 112
FIRENZE *Via Castello D'Altafronte, 14*
Tel. 055 268 152 - Cell. 338 9274367
GENOVA *Cell. 328 3137533*
MACERATA (CIVITANOVA MARCHE)
Via Einaudi, 108 - (500 mt dal Casello A14
c/o Centro Commerciale Aurora)
Cell. 348 0709710 - e-mail: kictus@libero.it
MESSINA *Cell. 347 6137665*
MILANO
MODENA *Via Vacilio, 606 - Tel. 059 364 716*
Cell. 336 767970
PAVIA *Via Galliano, 4 - Tel. 038 227 824*
Cell. 338 2246021
PERUGIA-ASSISI (RIVOTORTO)
Via S. Maria della Spina, 50 - Tel. 0758 011 704
Cell. 339 1911949
RIMINI (MISANO ADRIATICO) *Via Marconi, 1*
Tel. 0541 615724 - Cell. 347 080005
ROMA (TRASTEVERE)
Via Cardinal Merry del Val
Tel. 06 5806899 - Cell. 339 2316648
TORINO *C.so Unione Sovietica , 353*
Tel. 368 3775186
TRIESTE *Cell. 0328 9641541*
UDINE *Via Tullio, 27 - Zona Stazione*
Cell. 329 8124620 - Cell. 347 79 97 68
VENEZIA (JESOLO) *P.zza Internazionale, 2*
Cell. 0347 6871342 - Cell. 0339 1117975
VERONA *Via Col Galliano, 11*
Zona Piscine Comunali - Tel. 045 573870
Cell. 349 0735697 e-mail: malich@supereva.it
VICENZA (BASSANO DEL GRAPPA)
Viale Vicenza 59/1 - Tel. 0424 500412
Cell. 347 6871342

Info-line
www.transilvania.it/deathline.htm
Tel.: 051/6827260 - Fax: 051/6827260
e-mail: info@transilvania.it

Dreamcast · Windows CD-ROM PC · PlayStation 2 · In Utero

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02/83.312.1
Fax 02/83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft

www.ubisoft.it

© 2001 in Utero/Ubi Soft Entertainment; All right reserved. SEGA and Dreamcast are registered trademarks of Sega Enterprise, Ltd. Playstation®2 is registered trademarks of Sony Computers Entertainment Inc. All rights reserved.

ULTIMA ONLINE

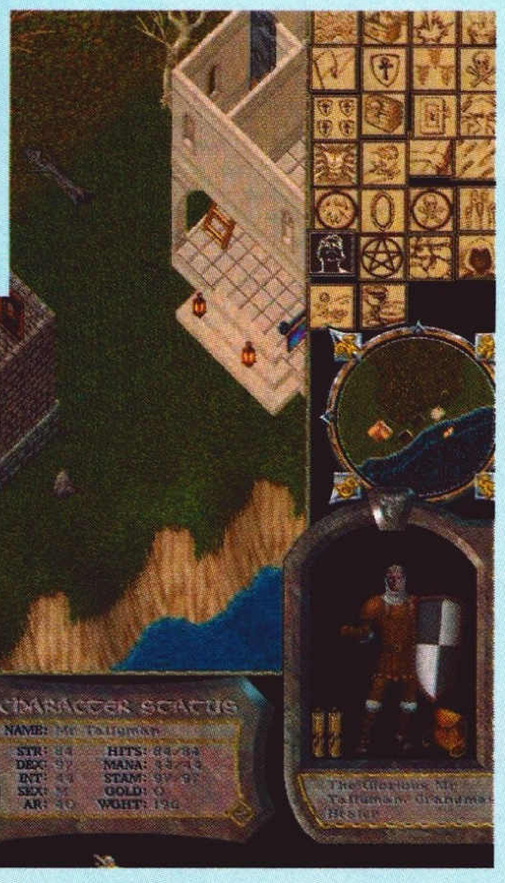
PER LE STRADE DI BRITANNIA

Vita dura per gli orchi, e un sotterraneo nuovo di zecca per la sete d'avventura dei viandanti di Britannia.

Come annunciato il mese scorso, i Savage hanno avuto un ruolo fondamentale nella quest degli orchi, tanto che questo popolo si è visto attaccato su due fronti: da una parte gli umani, dall'altra, appunto, i terribili selvaggi. Alla tribù non è rimasto altro che cercare di nascondersi, per cui si sono radunati tutti nella Orc Valley, che si trova nella zona della città di Yew, e hanno cominciato a scavare.

È nato, quindi, un nuovo sotterraneo chiamato Orc Cave. Al suo interno, si trovano tutti i tipi di orchi fin'ora conosciuti, con l'aggiunta degli Orc Brute. Questi ultimi sono una sottospecie piuttosto forte, che fra le altre cose è in grado di evocare altri orchi, per cui attenzione ad attaccarli.

Tornando all'Orc Cave, una visita è quantomeno doverosa: all'interno, possiamo trovare una serie di altari sopra cui sono stati lasciati parecchi attrezzi, fra i quali spiccano forni e serbatoi per l'acqua. Una novità "freschissima" è relativa alla patch Publish 12, che, oltre ai "regali" dipendenti dall'anzianità del personaggio (cui abbiamo già accennato in passato), aggiunge una serie di modifiche alla gestione dei vendor e nel riacquisto da parte degli NPC Broker dei deed delle case: se, quindi, non riusciamo a vendere il nostro immobile, possiamo rivendere il deed recuperando il denaro. A proposito di case: è bene sapere che è terminato il refresh automatico, quindi se non visitiamo da un po' la nostra magione questa potrebbe crollata.



L'interno della casa di Mr.Tallyman, tra i simpatici trofei spicca il bastone di ghiaccio, oggetto ora raro.

Se qualcuno si aspettava uno stravolgimento del gioco dopo l'installazione di quest'ultima patch, probabilmente rimarrà deluso: oltre a quanto citato, infatti, segnaliamo solamente qualche ritocco ad alcune caratteristiche di *Third Dawn* (che interesseranno solo i pochi che giocano in 3D).

Passando ad altro, segnaliamo una nuova iniziativa intrapresa da quel vulcano di idee che è il Timido, lo stesso che ha pubblicato la traduzione italiana della storia di *Ultima*: questa volta, si è preso la briga di mettere online un catalogo che comprende tutti i giocatori italiani di *UO* che lo contattano; se volete vedere il paperdoll del vostro nobile cavaliere pubblicato in Rete, non dovete far altro che spedire la "foto" del vostro personaggio, con qualche riga di descrizione per le abilità e la sua storia, a questo indirizzo: p.nicoletti@libero.it.

Ricordo che l'indirizzo per scrivermi è:

Red_Stain@uomail.com

CTRL B a tutti

INDIRIZZI UTILI

Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline

- Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@yahoogroups.com

- il sito del mese: all'indirizzo http://www.leu.it/biblioteca/documenti/bartle_test.shtml troveremo un test per vedere che tipo di giocatore di GdR siamo; proviamolo è divertente.

ERRATA CORRIGE

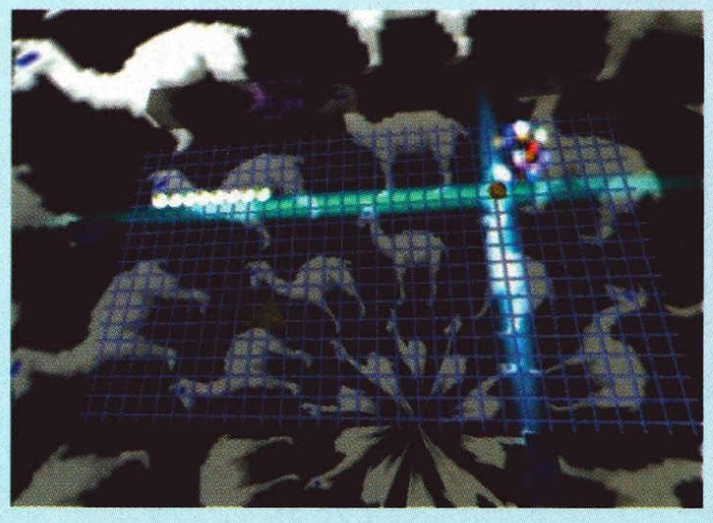
Correggiamo una segnalazione fatta lo scorso mese a proposito delle maschere che si trovano sui Savage: la collezione è composta da 19 diverse maschere, e non da 24 come precedentemente riportato.

HTTP://PLUS4.EMUCAMP.COM/GRIDRUNNER/GRIDRUNNER.HTM

COLORI ALLA GRIGLIA

Dai computer del passato un esplosione di colori.

Un altro gioco classico degli anni 80 sta per subire un aggiornamento alle potenzialità grafiche 3D, preannunciando esplosioni spettacolari e colori ancor più caleidoscopici dell'originale. Questa volta è il turno di *Grid Runner*, uno dei titoli più semplici e divertenti mai apparsi per il vetusto Commodore Plus/4. Saremo al comando di una specie di astronave, che dovrà muoversi all'interno di una griglia, cercando di eliminare tutte le presenze indesiderate: l'ingrediente di successo di questo remake saranno le esplosioni di colori, che renderanno l'esperienza irripetibile.



La griglia rimane quella di un tempo, ma tutto il resto è stato modificato per adeguarsi alla potenza dei computer contemporanei.

LEGEND OF MIR

LE CRONACHE DI MIR

Maya, uno dei Game Master delle lande di Mir ci guida alla scoperta di un mondo fantastico. Nelle terre comprese tra la città di Bichon e la desertica Sabuk nascono le prime gilde di avventurieri.

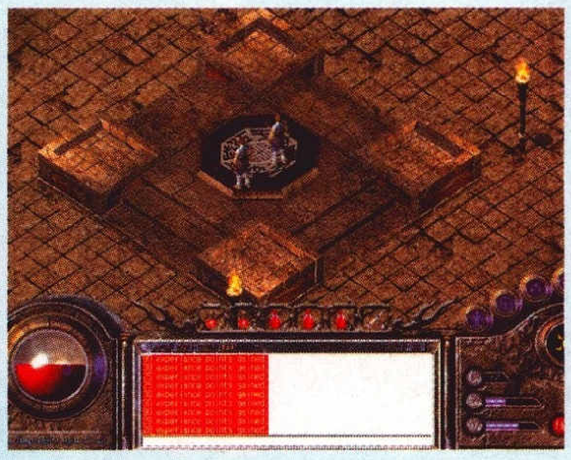
Una delle regole che è bene apprendere subito su Mir è che l'unione fa la forza. È difficile incontrare un taoista solitario che affronta i cinghiali demoniaci del Tempio di Pietra, e ancor più difficile trovare (vivo, almeno) un mago che si aggira da solo nelle caverne dove nidificano gli insetti di Mir (e non si sta parlando di mosche e zanzare). In questo mondo incantato, inoltre, non possiamo dimenticare le pozioni di cura e le pergamene per fuggire istantaneamente da un'incresciosa situazione, tipo un paio di Guerrieri Wooma che ci prendono da ambo i lati.

Certo, organizzare una spedizione non è complicato in un mondo online colmo di giocatori, ma scegliere i compagni giusti è tutta un'altra faccenda. Come si può capire se il guerriero che ci deve coprire le spalle se ne andrà al minimo segno di pericolo o ci porterà via tutti gli oggetti più preziosi senza volerli dividere? Questi sono problemi di ordinaria amministrazione, con una soluzione a portata di mano: la gilda. Nel medioevo le gilde erano corporazioni chiuse di mercanti o artigiani, costituite al fine di proteggere i propri interessi. In quel di Mir, gli avventurieri fanno esattamente la stessa cosa: creano delle gilde, gruppi permanenti di amici e compagni fidati, grazie a cui possono avere le spalle coperte, trovare rifugio, vendicarsi dei nemici, affrontare le minacce e molto altro ancora. Così, la gilda degli Hands Of God è stata la prima a essere fondata, qualche mese fa, seguita a ruota dai Digital Devil, e da diverse altre che stanno spuntando come funghi. Sembra facile, ma nessuno può fondare dal nulla una gilda riconosciuta. Occorrono due requisiti: un milione di monete e il corno del Woomataurus. Inutile dire che, solo a chiederlo (pur gentilmente), quel simpaticone del Woomataurus il suo corno non lo sgancia facilmente e, anzi, preferisce sbranarci lì per lì senza darsi troppa pena. Per aprire la gilda dei nostri sogni, insomma, sono necessarie prove di coraggio (e di ricchezza). Quale sarà, però, la gilda più forte di Mir? Una sola guerra non basterà a deciderlo...

Al posto di fondare una di queste confraternite, si potrebbe entrare in una gilda consolidata, con obiettivi che condividiamo e il cui stile ci sia congeniale. Ogni gilda è differente ma, anche in tal caso, dobbiamo rispettare dei requisiti per riuscire a farne parte. I Kindred Spirits, difensori della razza umana contro la minaccia dei mostri, pretendono una tassa d'ingresso di 55.000 monete, e il nostro personaggio dev'essere almeno del ventiduesimo livello. Mica male... e le altre gilde non sono certo da meno: 50.000 monete per Hands Of God e per Digital Devil, compreso il non trascurabile requisito del livello minimo, sempre il ventiduesimo.

Una nota positiva è che la maggior parte delle gilde disapprova e combatte i PK, quei giocatori che uccidono i personaggi di altri partecipanti; eppure, nell'ombra, una gilda piuttosto recente muove i suoi passi controcorrente. Meglio fare attenzione ai biechi Lunarshadow.

Vogliamo fondare una gilda con i nostri compagni? Basta rivolgersi all'amministratore di Bichon Wall, per ricevere le istruzioni e, nel caso, la convalida ufficiale del nome.



I MAGNIFICI 5

http://F1gp4.it
In attesa del simulatore di guida *GP4*, questo sito propone tutti gli aggiornamenti, ufficiali e non, per l'ultimo nato di Crammond: l'apprezzato *GP3*.

http://www.live365.com/stations/263049
Una stazione radio che trasmette ininterrottamente remix delle colonne sonore dei videogiochi che hanno fatto la storia.

http://www.teoma.com/
Un nuovo motore di ricerca che basato su Google, ma ancora più potente. E' in versione beta, ma già si possono intravedere le sue potenzialità.

http://digilander.iol.it/ilxnucleo/
Un ottimo punto di partenza per gli appassionati di giochi di ruolo, in particolare di Dungeons & Dragons.

http://pvr.gamestats.com/
I processori grafici Kyro hanno attratto l'attenzione degli appassionati di tecnologia, e questo sito è interamente dedicato a loro.

HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZONE/ASHERONSCALL/

IL POTERE OSCURO

Anche il gioco di ruolo online di Microsoft conosce una seconda giovinezza.

Queste immagini non rendono giustizia alla qualità finale del gioco, ma entro breve avremo a disposizione di meglio.

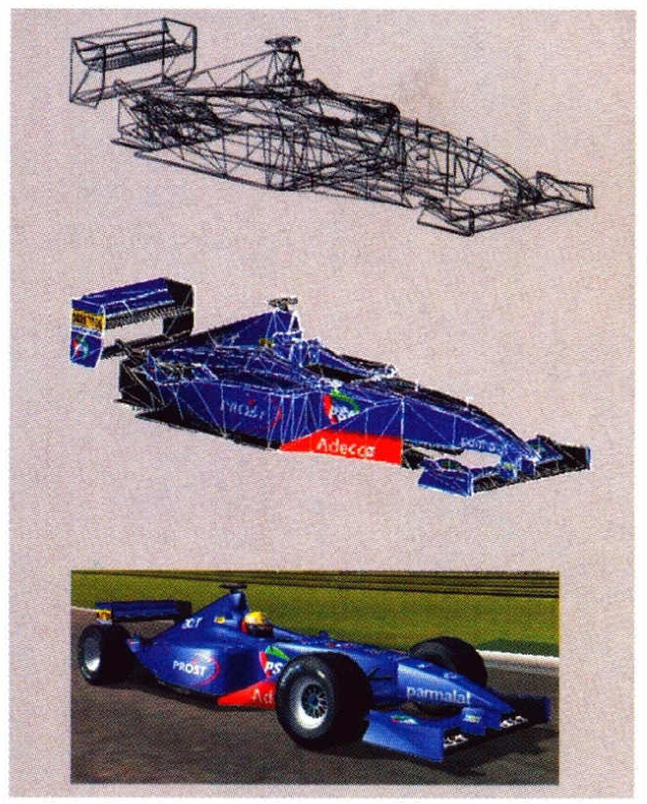
Asheron's Call è uno dei GdR online più giocati insieme a *Everquest* e *Ultima*, e questo anche a causa della notevole attenzione riservatagli dalla casa madre Microsoft. Entro breve verrà resa disponibile un'espansione, *Dark Majesty*, che comprenderà, oltre al gioco originale, una serie di nuove caratteristiche.
Prima di tutto sarà stata soddisfatta una richiesta dei giocatori: sarà finalmente possibile avere una dimora, che tornerà utile soprattutto per riporre i vari oggetti conquistati durante le missioni.
Verranno introdotti, inoltre, nuovi elementi della trama, compresa una nuova isola da esplorare, Marae Lassel, accessibile a giocatori di ogni livello.
Durante l'estate, *Dark Majesty* è stata distribuita ai negozi nordamericani, mentre ancora non abbiamo informazioni sulla versione italiana, che comunque non dovrebbe tardare.

F1 2001

Sui nostri PC il campionato di Formula 1 è destinato a non chiudere mai.

F1 2001 offre al giocatore la possibilità di esibirsi in sorpassi tanto spettacolari, quanto divertenti.

È la prima volta che in un simulatore di Formula 1 ci imbattiamo in modelli tridimensionali così curati.



ISTANTANEA SU: *F1 2001*

Casa: EA Sports

Sviluppatore: Image Space Incorporated

Genere: Simulatore di guida

Requisiti di sistema: PIII 500, 64 MB di RAM, Scheda 3D da 16 MB RAM

Internet: www.easports.ea.com

Nei negozi: Autunno 2001

Perché aspettarlo: Sarà la prima incarnazione su PC dell'attuale stagione di Formula 1.

LE prove indette dalla FIA presso l'autodromo di Monza a fine luglio non sono servite unicamente alle varie scuderie di Formula 1 per testare, su un tracciato veloce, il comportamento delle loro monoposto, ma hanno rappresentato una ghiotta occasione per saggiare in anteprima il prossimo simulatore di guida targato EA Sports.

Così, mentre le vetture reali sfrecciavano sul rettilineo principale e i meccanici lavoravano nei box, piloti di Formula 1 improvvisati e reali (come Ricardo Zonta del team Jordan) si sono esibiti in entusiasmanti sfide automobilistiche (seppur soltanto virtuali) sui computer allestiti nel parco chiuso (il paddock, per i più esperti).

La versione di *F1 2001* provata in quest'occasione non era ancora quella definitiva, ma ci ha consentito di maturare alcune prime impressioni. Rispetto a *F1 2000* che sulla pagine di GMC si era prima meritato un bel nove e, successivamente, era stato surclassato dai più recenti *GP3* e *F1 Racing Championship*, il nuovo simulatore di Electronic Arts vanta innanzitutto un nuovo e più potente sistema grafico. Da quanto visto in quel di Monza, *F1 2001* sembra, infatti, essere sulla buona strada per esprimere sia per dettaglio, sia per fluidità, un notevole impatto estetico.

I modelli delle vetture sono accuratissimi e, probabilmente, i migliori visti finora su un PC, ma nel seguito di *F1 2000* saranno i circuiti ad attrarre l'attenzione. James Hawkins, sviluppatore nonché produttore di *F1 2001*, ci ha riferito che quando Giancarlo Fisichella ebbe l'occasione di provare il gioco, cimentandosi sul circuito di Montecarlo, riuscì addirittura a rintracciare la riproduzione della sua casa, situata nei dintorni del circuito monegasco.

"I MODELLI DELLE VETTURE SONO I MIGLIORI VISTI FINORA SU PC"

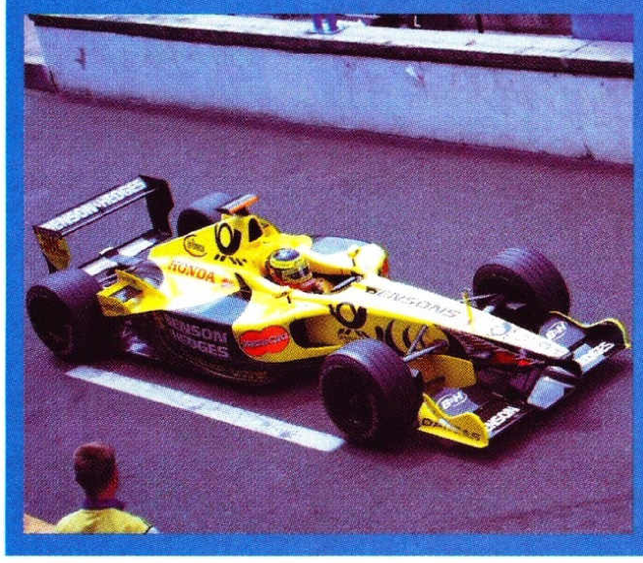
F1 2001 sarà il primo gioco autorizzato dalla FIA a portare su computer il campionato 2001 della massima classe automobilistica. Tutte le vetture, i circuiti e i piloti che hanno dato vita all'ultima stagione motoristica troveranno, dunque, una loro seconda incarnazione nel videogioco di Electronic Arts. A prendere vita in questa simulazione saranno anche elementi finora considerati secondari come il pubblico, i commissari di gara e l'intero staff di meccanici. Alle prime gocce di pioggia potremo, per esempio, intravedere sugli spalti alcuni spettatori aprire gli ombrelli. Le condizioni meteorologiche potranno, infatti, mutare durante la gara, costringendo i piloti a cambiare le proprie strategie a corsa già avviata.

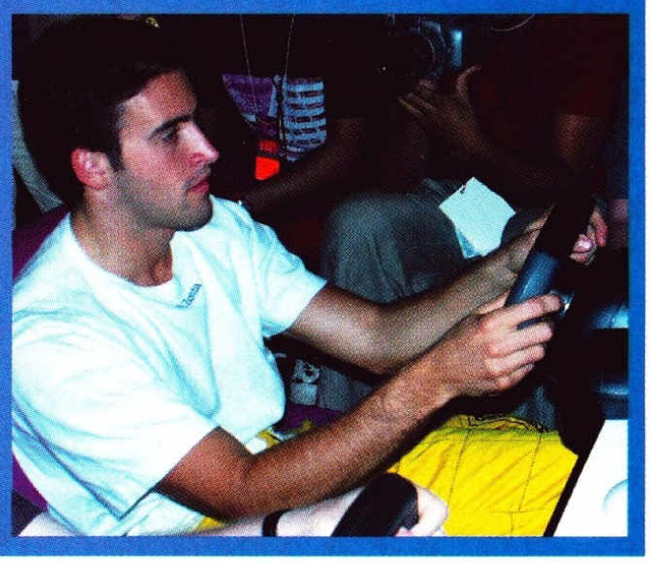
Le animazioni realistiche dei meccanici, già viste in *F1 2000*, sono state arricchite con l'introduzione di nuove coreografie.

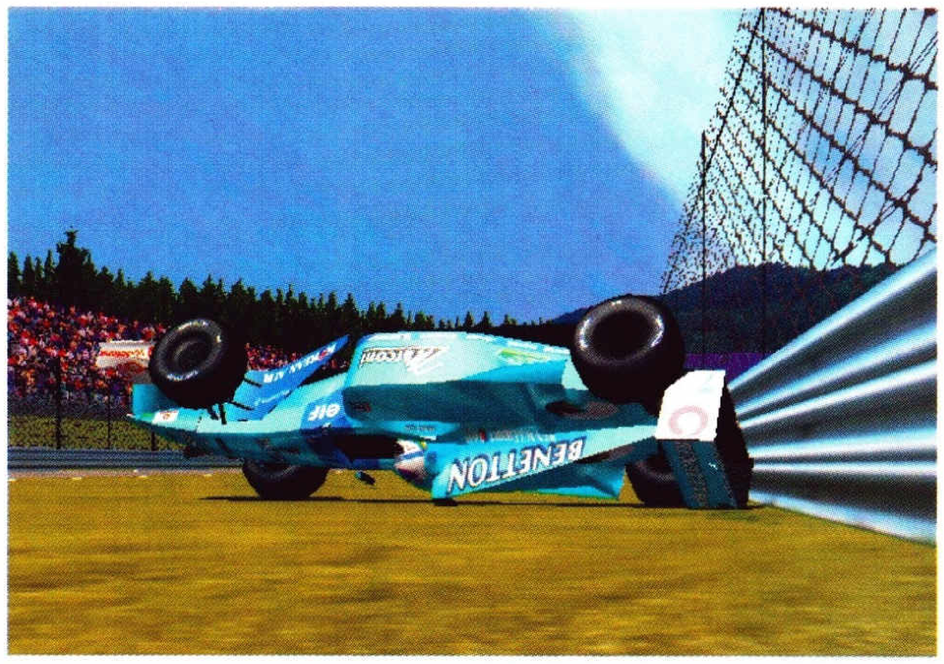
www.dailyradar.it

PILOTA DI F1 A BORDO!

Per mettere alla prova un gioco come *F1 2001* nessuno è più adatto di un vero pilota di Formula 1. Ci è dunque sembrata un'ottima idea mettere davanti a un computer nientemeno che Ricardo Zonta pilota ufficiale del team Jordan e, in passato, di scuderie come McLaren e BAR. In queste immagini, scattate presso il circuito di Monza, lo vediamo ritratto prima all'interno della sua monoposto e, successivamente, alle prese con *F1 2001*. Secondo Zonta, tra l'esperienza vissuta in pista e quella offerta da una simulazione di guida come *F1 2001* le differenze sono poche ma tangibili. Il modello di guida è, infatti, verosimile e l'impatto visivo è ormai paragonabile a quello reale, ma a far la differenza sono le brutali accelerazioni a cui si è sottoposti nella realtà. Inutile dire che vedere all'opera un vero pilota di Formula 1 è uno spettacolo. In particolare, è stato interessante assistere al modo energico con cui usava il pedale del freno. "È la forza dell'abitudine" ci ha rivelato "il freno delle Formula 1 è durissimo e, per essere azionato, è necessario rifilargli un bel calcione".







***F1 2001* vanta la presenza anche di piloti esordienti come Montoya e Raikkonen.**

È poi interessante sottolineare che i pit-stop non verranno più vissuti dal giocatore in modo passivo. Saremo in grado, infatti, di abbassare notevolmente la durata delle soste portando a termine, nel minor tempo possibile, alcune prove di abilità.

Il rapporto con i box non si limiterà, però, al solo cambio gomme, durante la gara. Il nostro ingegnere di pista ci comunicherà via radio tutte quelle informazioni tecniche e strategiche utili alla gestione della gara. Questa non sarà, a ogni modo, l'unica voce che ci accompagnerà durante la corsa. *F1 2001*, infatti, sarà arricchito dalla telecronaca in italiano di Ivan Capelli (commentatore Rai oltreché ex-pilota Ferrari).

Anche gli effetti sonori si preannunciano di grande prestigio. Per ricreare sul computer il rumore del motore nel modo più accurato possibile, gli sviluppatori di *F1 2001* hanno evitato il ricorso ad artificiosi sintetizzatori digitali, preferendo effettuare alcune registrazioni nell'abitacolo di una vera monoposto di Formula 1 (un'Arrows, per l'esattezza).

Per quanto riguarda, invece, l'Intelligenza Artificiale che andrà a determinare il comportamento in pista delle vetture gestite dal computer, non ci si può al momento ancora sbilanciare in alcun genere di valutazione.

Gli sviluppatori, però, ci hanno promesso che nessun trucco sarà utilizzato per rendere i concorrenti più competitivi del giocatore. Sarà possibile, anzi, assistere a spettacolari errori (sbandate e incidenti) compiuti dai i piloti gestiti dal programma. È prevista, in ogni caso, anche la possibilità di gareggiare curva dopo curva con altri giocatori umani sullo stesso PC (a schermo diviso), o sfruttando una connessione tra più computer (su rete locale o via Internet).

Prima di poter mettere in moto le splendide monoposto di *F1 2001* dovremo però attendere l'arrivo dell'autunno.

L'emozionante atmosfera offerta dal circuito di Imola è palpabile anche in *F1 2001*.

UNREAL 2

Ritorna sui computer la saga ai confini del reale.

Il volume di fuoco si ripercuoterà in maniera spettacolare sullo scenario.

La fascia di asteroidi in tutto il suo splendore.

PARLI CON ME?

La più grande novità di *Unreal 2*, rispetto al tradizionale formato dello sparatutto in soggettiva, è l'introduzione dei dialoghi interattivi. Come in una classica avventura grafica, in occasione degli incontri sarà possibile selezionare varie alternative testuali, rendendo l'intreccio ancora più movimentato. Questa procedura, che sarà comunque evitabile, influenzerà non poco la natura del titolo, pressoché dedicato al singolo giocatore.

La realizzazione grafica delle fiamme è eccezionale.

ISTANTANEA SU: *UNREAL 2*

Casa: Infogrames

Sviluppatore: Legend Entertainment

Genere: Sparatutto in prima persona

Requisiti di sistema: PIII 600, 128 MB RAM, Acceleratore 3D

Internet: www.legendent.com

Nei negozi: Primavera-estate 2002

Perché aspettarlo: Un titolo dedicato principalmente al giocatore singolo e arricchito da una grafica senza dubbio spettacolare. In piena controtendenza, e per questo originale!

DI fronte a una versione di *Unreal 2* ancora in fase di sviluppo, si ha la netta sensazione che la vecchia disputa tra *Unreal Tournament* e *Quake* appartenga ormai a un lontano passato.

Lo sparatutto in prima persona di Legend Entertainment è in tutto e per tutto superiore agli attuali concorrenti; certo, quando la id Software avrà terminato *Return to Castle Wolfenstein*, *Unreal 2* sarà ancora ben lontano dagli scaffali dei negozi, ma per il momento niente può rivaleggiare con questa nuova tecnologia grafica.

"AL MOMENTO, NIENTE PUÒ RIVALEGGIARE CON QUESTA TECNOLOGIA GRAFICA"

Quasi interamente dedicato al singolo giocatore, *Unreal 2* riproporrà lo stesso universo del primo titolo, tra corridoi claustrofobici e ostili scenari all'aperto.

Molto è stato fatto per migliorare la visuale classica, e gli sviluppatori sono entusiasti di come il panorama, percepibile in lontananza, sia effettivamente animato, in sostituzione del classico orizzonte dipinto.

Grazie a un ingrandimento col fucile da cecchino, inquadrando una guardia solitaria, è possibile, infatti, rendersi conto non solo dei miglioramenti nel livello di dettaglio, ma anche della straordinaria Intelligenza Artificiale dei nemici: sparando un colpo al suolo, per fare un esempio, si scatenerà una vera e propria reazione di panico da parte dell'alieno, che fuggirà all'interno del più vicino bunker; dopo qualche istante, però, ecco ricomparire lo Skaarj, astutamente in compagnia di altre sentinelle.

La resistenza nemica può essere accanita, ma anche il giocatore può contare su propri alleati: un avanzato sistema di comunicazione permetterà di gestire molti più ordini che in passato, come dare l'allarme o pattugliare aree specifiche. Per quanto riguarda la modalità multigiocatore, saranno senza dubbio presenti le formule più classiche. L'unica mappa disponibile al momento è ambientata in un campo di asteroidi a bassa gravità, dove risulta indispensabile l'uso di una sorta di rampino d'arrembaggio, ma sulla base di questo semplice antipasto, si può affermare che molti programmatori dovranno lavorare sodo per vincere una sfida ufficialmente non ancora cominciata.

GIOCHI PER COMPUTER

www.dailyradar.it

ALL-IN-WONDER RADEON DDR

IL PERFETTO UPGRADE PER APPLICAZIONI GRAFICHE, VIDEO E TV

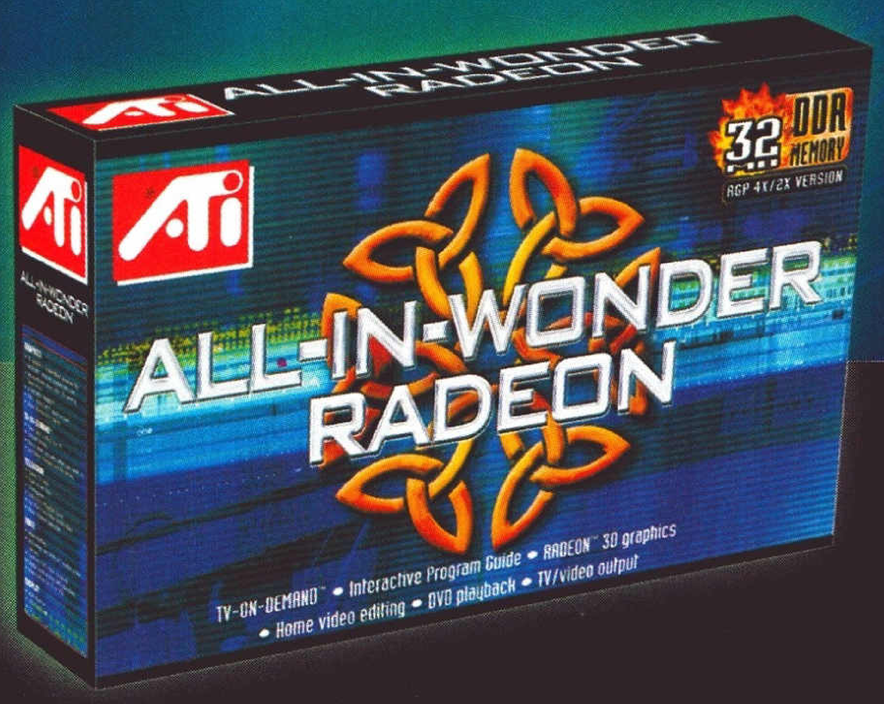
CONNETTI QUESTE **PERIFERICHE** — ALLA SCHEDA **NELLA CONFEZIONE** — E OTTIENI **TUTTO QUESTO**

TV-ON-DEMAND™
- Guarda cosa vuoi quando vuoi

GRAFICA 2D/3D RADEON DDR
- Le più veloci prestazioni grafiche 2D/3D RADEON DDR

LA MIGLIORE RIPRODUZIONE VIDEO SU PC
- Acquisizione video MPEG-2 e riproduzione DVD HV

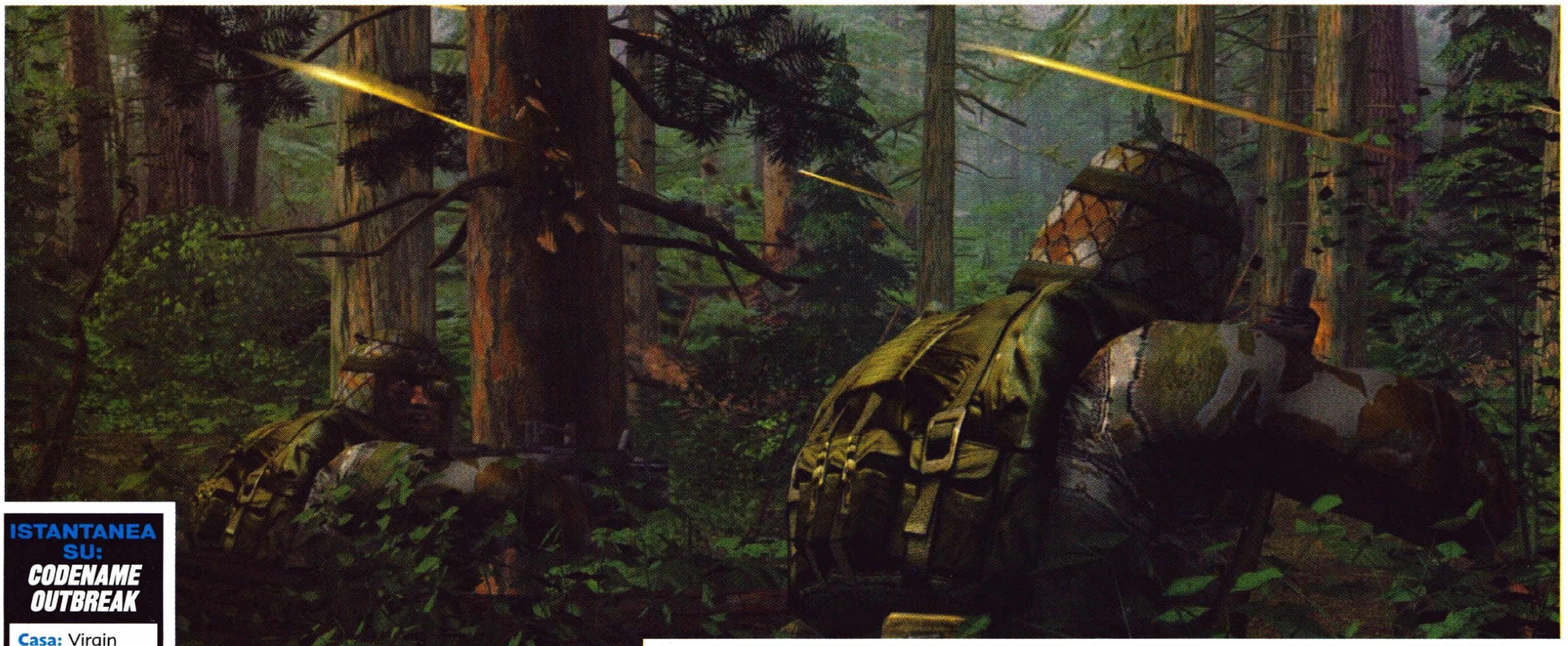
CONNETTI A:
- Monitor PC / Schermo digitale DFP / DVI / TV Sistema Dolby Digital / VCR / Camcorder



www.ati.com

CODENAME OUTBREAK

Invasione aliena? Comincia un'altra dura giornata di lavoro...



ISTANTANEA SU: CODENAME OUTBREAK

Casa: Virgin

Sviluppatore: GSC Gameworld

Genere: Sparatutto in prima persona

Requisiti di sistema: PIII 500, Scheda Direct3D da 16MB, 128 MB RAM

Internet: www.venom3d.com

Nei Negozi: In inverno

Perché aspettarlo: Il titolo di GSC dovrebbe inserire delle innovazioni interessanti nel genere degli sparatutto in soggettiva. Inoltre, può vantare una grafica degna di nota.

Possiamo controllare cosa sta facendo il nostro alleato tramite il piccolo schermo in alto a sinistra.

LA storia di *Codename: Outbreak* ha inizio con uno dei motivi più classici della fantascienza odierna, vale a dire l'impatto di un gigantesco meteorite con la Terra. La catastrofe, in questo caso, viene solamente sfiorata, visto che la cometa JK4538-XK, arriva a lambire il pianeta, sconvolgendolo profondamente senza però distruggerlo del tutto.

Sul nostro mondo, infatti, si abbatte una pioggia di piccoli frammenti stellari staccatisi dal corpo centrale, che causa danni ingenti e il sorgere di fenomeni naturali distruttivi come uragani, onde anomale e violenti terremoti.

Purtroppo, le cattive notizie sono tutt'altro che finite. La pericolosità del meteorite non si limita, infatti, ai semplici danni diretti. I corpi celesti hanno portato all'interno del nostro ecosistema una minaccia silenziosa e letale sotto forma di spore aliene, capaci di prendere il controllo delle creature viventi lasciando inalterato il loro aspetto vivente. Ovviamente, anche gli esseri umani subiscono l'effetto delle spore e, una volta contagiati, si trasformano in semplici burattini in mano alle spore.

In questo contesto decisamente poco rassicurante entreremo in scena noi. Come membro delle forze militari, in subbuglio per l'accaduto e, soprattutto, per i rischi che il controllo alieno comporta, dovremo riuscire a ogni costo a fermare l'orrore che si sta abbattendo sul pianeta, assistendo gli scienziati alla ricerca di una soluzione al problema. Naturalmente, la nostra maniera di aiutare comprenderà un armamento pesante e una potenza di fuoco di tutto rispetto. Del resto, armeggiare con cavie e siringhe non sarebbe stato altrettanto divertente...

Il titolo presenterà sia una modalità adatta per il giocatore singolo, sia il supporto per il multiplayer. In ogni caso, bisognerà considerare la presenza di un compagno di squadra, che potremo controllare in maniera diretta in qualunque momento, oppure a distanza assegnandogli compiti precisi e dettagliati (per esempio, sarà normale routine quella di attaccare le guardie separatamente, ma in maniera simultanea...). Il fatto di dover affrontare

UNA STORIA TRAVAGLIATA...

Il nuovo titolo di GSC ha avuto una vita particolarmente travagliata. Nato come *Venom* e destinato a essere pubblicato da TBA, il progetto ha subito un cambio di editore, diversi ritardi, e, per finire, una radicale modifica al titolo. In ogni caso, dopo mesi e mesi di programmazione, siamo finalmente arrivati in dirittura d'arrivo, visto che tutte le difficoltà sono state superate. Di certo, la situazione è stata a lungo abbastanza difficile, specie se si considera che, sul sito ufficiale, il gioco è risultato per mesi "rimandato a data da destinarsi".

Assaltare un carro armato da soli sarebbe un suicidio, ma con l'aiuto del nostro prode compagno si può fare di tutto!

Esiste un accurato briefing per tutte le missioni, e gli obiettivi vengono ricordati da una voce fuori campo anche durante le fasi di gioco.

GRAFICA, CHE PASSIONE!

Vediamo cosa si nasconde dietro i termini utilizzati per definire gli effetti speciali di *Codename: Outbreak* e altri titoli simili:
La **Colorazione Dinamica** consente, in pratica, di cambiare gradualmente il colore degli oggetti secondo le variazioni di luce e ombra dovute ai movimenti del sole o, per fare un esempio più eclatante, al calare della sera.
Le **Nebbie Volumetriche** sono significative perché, un tempo, l'effetto nebbia veniva ricostruito solo in maniera bidimensionale, cioè applicando un'immagine statica a un contesto tridimensionale. Con questa innovazione la foschia è realistica e ha "spessore".
Le **Superfici Riflettenti** sono, per esempio, gli specchi d'acqua. Sebbene il concetto possa apparire banale, un sistema di grafica tridimensionale ha enormi difficoltà nel gestire una riflessione, visto che il fenomeno stesso complica i calcoli in maniera impressionante.

Le ambientazioni delle missioni si preannunciano originali.

le missioni in due ha senza dubbio aumentato le soluzioni a disposizione dei programmatori, che si sono sbizzarriti per creare scenari originali e innovativi. Pur senza rinunciare a momenti di azione frenetica, infatti, il successo nel gioco sarà subordinato a una strategia attenta e, soprattutto a una buona coordinazione fra i due membri della squadra.

Il gioco utilizzerà un sofisticato sistema per la gestione dell'Intelligenza Artificiale dei nemici, specialmente per quanto riguarda i meccanismi di vista e udito delle guardie che, in questo modo, risulteranno realistiche e coerenti. La diretta conseguenza consisterà nel fatto che le missioni necessiteranno di lunghe fasi di studio dei movimenti e dei tempi di ronda delle sentinelle, visto che la soluzione "frontale" risolverà di rado i problemi in maniera soddisfacente. La modalità in multiplayer introdurrà una nuova dimensione al titolo, che verrà apprezzato sia in collaborazione, sia in appassionanti scontri fra giocatori umani.

Questi ultimi dovrebbero comprendere tutte le modalità di sfida più classiche (tutti contro tutti, cattura la bandiera, e altre) e, in aggiunta, anche delle interessanti novità.

"I PROGRAMMATORI HANNO DATO VITA A SCENARI ORIGINALI"

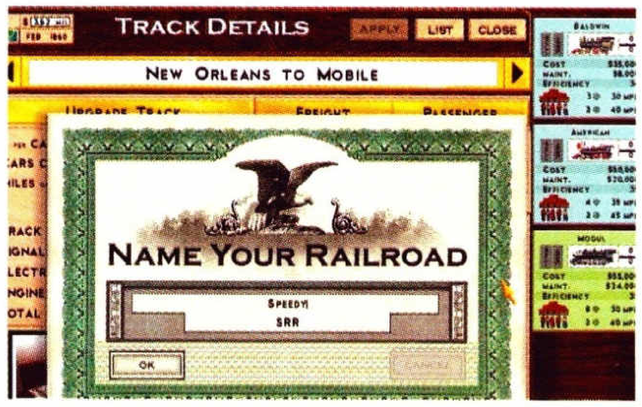
Non resta che passare ai dettagli tecnici che, è bene sottolinearlo, si preannunciano capaci di soddisfare anche i palati più esigenti.

Si parla di un sistema di gestione della grafica a dir poco eccezionale, capace di sostenere senza eccessive difficoltà risoluzioni massime di 1280x1024, all'interno di un mondo letteralmente sommerso da effetti di luce, colorazione dinamica, nebbie volumetriche e superfici riflettenti molto verosimili. Ciascuna figura umana sarà composta da circa 1000 poligoni e, soprattutto, subirà ferite coerenti con i colpi ricevuti.

La data di uscita di *Codename: Outbreak* dovrebbe essere fissata, salvo ulteriori imprevisti (e considerate le difficoltà già vissute dal progetto, è proprio il caso di incrociare le dita), entro pochi mesi. Attendiamo con ansia!

RAILS ACROSS AMERICA

Prepariamoci a rivivere gli anni ruggenti dello sviluppo ferroviario americano con *Rails Across America*.



La mappa di gioco è un po' scarna: speriamo che nella versione finale si vivacizzi un po'.

Possiamo gestire personalmente ogni linea, oppure delegarne la competenza a un manager.

IN CARROZZA!

Il mondo ferroviario ha sempre esercitato un certo fascino sui videogiochi, d'altronde, il binomio treno-gioco è ben collaudato dal mondo del modellismo ferroviario. Così, già da qualche anno abbiamo potuto cimentarci nella gestione di una società ferroviaria, prima con la perla di Sid Meier *Rairoad Tycoon*, quindi con *Transport Tycoon*, infine, in tempi molto più recenti, con *Railroad Tycoon 2* (interessante, ma privo del fascino dell'originale). È solo da qualche settimana, invece, che possiamo tornare a dedicarci all'aspetto più operativo del mondo ferroviario: la guida di un treno. Merito di Microsoft, che ha colmato con il suo *Train Simulator* una lacuna che ci tenuti lontano dalla cabina del macchinista da tempi immemorabili!

ISTANTANEA SU: RAILS ACROSS AMERICA

Casa: Strategy First

Sviluppatore: Flying Lab Software

Genere: strategia gestionale

Requisiti di sistema: PII 300, 32 MB RAM

Internet: www.flyinglab.com/rails

Nei negozi: Settembre 2001

Perché aspettarlo: Per rivivere l'emozionante epopea della corsa ferroviaria verso l'oceano Pacifico.

DOPO il 1830, gli Stati Uniti hanno vissuto una fase molto importante della loro pur breve storia: l'introduzione della ferrovia. Tante piccole compagnie si sono sfidate nella costruzione di strade ferrate, coinvolgendo nell'immane sforzo ingenti capitali e migliaia di lavoratori.

Oggi, possiamo prepararci a rivivere quell'epopea, del resto già celebrata in tanti film (chi non ricorda "C'era una volta il west" di Sergio Leone) con *Rails Across America*, un gioco che dovrebbe raggiungere i negozi già al ritorno dalle vacanze. *Rails Across America* ci mette, dunque, alle redini di una nascente società ferroviaria, con l'obiettivo dichiarato di assicurarne il successo nei profitti e la stabilità finanziaria. Inizialmente dovremo impiegare i (relativamente) pochi capitali a nostra disposizione nella costruzione di una linea corta e molto redditizia, per esempio tra due città di grandi dimensioni poco distanti tra loro. Successivamente, anche appoggiandosi a finanziamenti esterni (emettendo obbligazioni), potremo contare sull'acquisita solidità e credibilità dell'azienda per puntare a progetti più ambiziosi, e magari completare l'obiettivo dello scenario più affascinante, quello della corsa verso il Pacifico.

Naturalmente, l'impresa sarà complicata dalla presenza di altre società come la nostra, gestite o dal computer o direttamente da altri giocatori, collegati a noi Via Internet attraverso il programma Gamespy. In questo caso, com'è logico, tutto diventerà molto più divertente, giacché la competizione entrerà davvero nel vivo. Ci aspetteranno, così, battaglie legali e di popolarità per accattivarsi i favori di un grosso centro urbano, piuttosto che l'impegno di ingenti capitali per costruire alla massima velocità la linea ferroviaria che ci permetterà di chiudere in una morsa la rete avversaria.

"L'OBIETTIVO PIÙ AFFASCINANTE SARÀ LA CORSA VERSO IL PACIFICO"

Rails Across America, da quanto visto finora, lascia sicuramente ben sperare, anche se potrebbe far storcere un po' il naso ai puristi e ai vecchi appassionati dei vari *Railroad Tycoon* (1 e 2) e *Transport Tycoon*, per una certa impostazione un po' semplicistica – per esempio non è possibile progettare personalmente il collegamento tra due città.

Va detto, però, che si tratta di una legittima scelta degli sviluppatori, che hanno così voluto rendere agevole il gioco anche a chi non ha molto tempo a disposizione, impegnando quindi i magnati virtuali più in sfide diverse che in un'unica, lunghissima, partita.
Non ci resta che attendere il verdetto finale su queste pagine.

www.dailyradar.it

sempre più alternativo

nelle prestazioni

Velocità sbalorditiva nel 3D e nel 2D unita ad una eccezionale qualità delle immagini, sia nelle alte che nelle basse risoluzioni.

nelle caratteristiche

Chipset Kyro II e Kyro
con Tile Architecture
Tecnologia HSR (Hidden Surface Removal)
EBM (Enviromental Bump Mapping)
FSAA (Full Scene Anti-Aliasing)
ad elevate risoluzioni.

nel prezzo

prestazioni ai vertici alla portata di tutti.

"La scheda grafica per giocare, con il miglior rapporto prezzo/prestazioni sul mercato"
(THE GAMES MACHINE: VOTO 10/10)

Hercules®

Hercules è una divisione
di Guillemot Corporation

3D PROPHET KYRO™ SERIES

- Sound
- Graphics
- LCD Monitors
- Video editing

Prodotto disponibile presso:

essedi shop · COMPUTERSTORE · CHL · Wellcome · Computer & Co.
COMPUTER DISCOUNT · COMPUTER POINT · now.it · VOBIS · INFOTECA i tuoi negozi di computer

e nei migliori negozi di informatica

vieni a scoprirle allo
smau
Pad. 8 Stand A26

www.hercules.it

WARRIOR KINGS

Il nuovo re della strategia in tempo reale è un guerriero!

Le battaglie si preannunciano epiche. Speriamo solo che i requisiti di sistema rimangano abbordabili.

L'uso dei poligoni per rappresentare ogni singolo soldato consente risultati di questo genere, con un livello di dettaglio sorprendente.

ISTANTANEA SU: WARRIOR KINGS

Casa: Microids

Sviluppatore: Black Cactus

Genere: Strategia

Requisiti di sistema: PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D

Internet: www.black-cactus.co.uk

Nei negozi: In inverno

Perché aspettarlo: Con un sistema grafico in grado di gestire ambienti e unità in tre dimensioni, un'Intelligenza Artificiale avanzatissima e una solida trama con cinque finali differenti, promette di essere, se non il nuovo parametro, quantomeno un serio contendente al trono del genere strategico.

NON è passato molto tempo da quando abbiamo incoronato *Shogun: Total War* come indiscusso sovrano dei giochi strategici in tempo reale (a proposito, si vocifera di un possibile futuro *Crusader: Total War*), ma si sa: la concorrenza non se ne sta con le mani in mano, e qualcuno ha cominciato a darsi fare per detronizzare il gioiello targato EA a suon di poligoni.

In questo caso, l'antagonista è il gruppo di sviluppo chiamato Black Cactus, e il loro tentativo si chiama *Warrior Kings*. Si tratta del loro primo titolo, ma, stando a quel che si dice e si può vedere, i programmatori sanno il fatto loro. Il gioco promette di portare il concetto di *Shogun* un buon numero di passi avanti, sia dal punto di vista delle meccaniche strategiche, sia sotto l'aspetto grafico.

Quest'ultimo appare promettente, dato che ogni elemento all'interno del mondo di gioco sarà tridimensionale. Non solo le scenografie e le strutture, ma anche i guerrieri e le armi. Questo sforzo permette di dare alle unità da combattimento un aspetto dettagliato ed estremamente realistico. Un fatto importante, se pensiamo che l'ambientazione nulla ha a che vedere con la realtà. *Warrior Kings*, infatti, è ambientato in un mondo fantasy, anche se gli stili di combattimento sono tratti dal periodo medioevale ed è stata prestata molta cura ad aspetti quali il vantaggio strategico rappresentato dalle altezze, la forza e il morale delle truppe e così via. Aspettiamoci dunque cavalieri di draghi, maghi e demoni volanti, ma anche tattiche d'assedio, cambi di formazione, cariche, assalti e tutte le caratteristiche tipiche del combattimento all'arma bianca.

Diversamente da quanto avviene per *Shogun*, in *Warrior Kings* dovremo occuparci anche dell'aspetto economico vero e proprio, anche se non è ancora dato di sapere se si tratterà di gestire delle unità per la raccolta delle risorse. Altri aspetti golosi sono un'Intelligenza Artificiale molto evoluta, una trama dinamica, che permette di arrivare a ben cinque finali completamente differenti e, soprattutto, la possibilità di stabilire il proprio "allineamento" tra bontà, malvagità e tecnologia. La scelta modificherà, oltre allo svolgersi della trama, anche le unità che avremo a disposizione.

Se tutte le promesse verranno mantenute, ci troveremo davanti a un serio contendente per lo scettro del genere strategico, e potremo diventare dei Re guerrieri entro la fine dell'anno.

"OGNI ELEMENTO DEL MONDO DI GIOCO SARÀ TRIDIMENSIONALE"

GIOCHI PER COMPUTER

AD: Steven Berra - Foto: Alessandro Vicario

apri le orecchie

L'ULTIMA FRONTIERA DEL SUONO DIGITALE

Per i videogiocatori estremi
Per i patiti del DVD
Per gli amanti della musica

Hercules®

Hercules è una divisione di Guillemot Corporation

- Sound
- Graphics
- LCD Monitors
- Video editing

vieni a scoprirle allo
smau
Pad. 8 Stand A26

www.hercules.it

Prodotto disponibile presso:

essedi shop · COMPUTERSTORE · CHL · INFOTECA i tuoi negozi di computer · COMPUTER POINT · Computer & Co. · now.it Buy On Web · Wellcome

e nei migliori negozi di informatica

IL DECALOGO

DOPO IL CODICE BABILONESE DI HAMMURABI, LA MAGNA CHARTA INGLESE E LA COSTITUZIONE ITALIANA, È VENUTO IL MOMENTO DI DEFINIRE I DIRITTI DEL POPOLO DEI VIDEOGIOCATORI DI TUTTO IL MONDO. È UN'IMPRESA AMBIZIOSA, MA A GMC ABBIAMO DIECI IDEE...

DEI VIDEOGIOCHI

Nel mondo del commercio esiste una regola vecchia come il pianeta sul quale viviamo, e che recita più o meno così: "Il cliente ha sempre ragione".

Per quanto possa essere considerata obsoleta, non c'è una sola ragione per la quale questa semplice massima vada accantonata, soprattutto in questi tempi, dove il consumismo feroce fa di noi dei potenziali "clienti" almeno dieci volte al giorno. E cosa acquistiamo? Di tutto, non fa differenza ai fini del nostro discorso; ciò che è importante è stabilire con chiarezza che chi paga un servizio, o una merce, ha il sacrosanto diritto di essere accontentato.

Ora, agli occhi esperti e "adulti" degli scaltri uomini d'affari, a quelli di coloro che hanno da un pezzo relegato in soffitta il proprio lato "giocoso", oppure a chi semplicemente non condivide la passione per i computer e i suoi derivati, potrebbe sembrare che la transazione tra un negoziante specializzato e un videogiocatore non sia da elencarsi tra i casi nei quali, appunto, "Il cliente ha sempre ragione". Niente di più sbagliato.

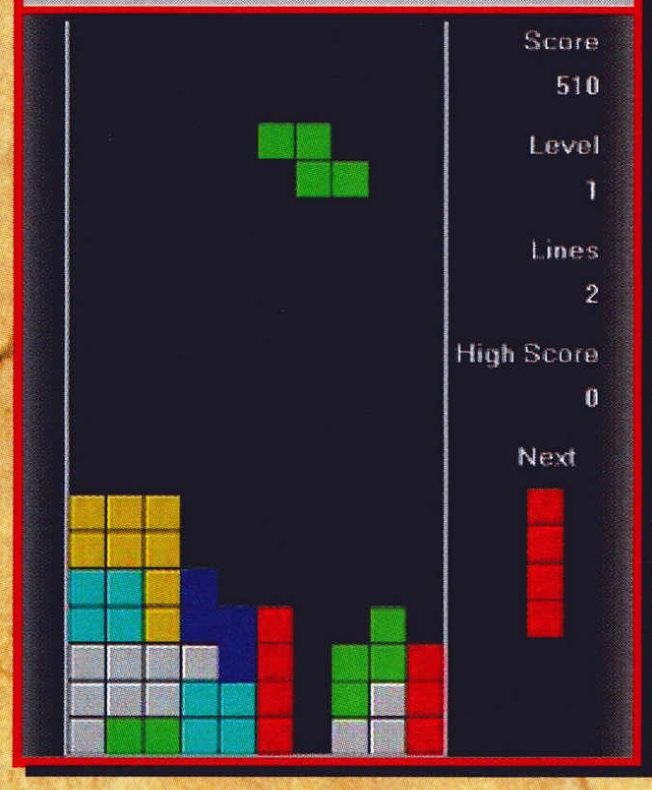
Il videogiocatore onesto, cioè quello che acquista un gioco completo e non si fa incantare dalle sirene della pirateria, è a tutti gli effetti un cliente: paga per un servizio e ha dei diritti. Essendo il videogioco un articolo così particolare, è naturale che tali privilegi siano di diversa natura e assai più numerosi di quelli elencati di seguito, ma per comodità e per riferimento, abbiamo voluto enumerare i dieci diritti fondamentali del videogiocatore medio.

I - IL DIRITTO DI NON GIOCARE

Il primo diritto di un videogiocatore è anche il più importante e può essere definito in due modi completamente differenti. La prima interpretazione è quella che indica, appunto, la possibilità di ignorare completamente l'hobby videoludico per dedicarsi ad altro; magari a tutti quegli aspetti legati, in qualche modo, al mondo dei videogiochi, ma che non prevedono lunghe ed estenuanti sedute di fronte a un monitor nel tentativo di completare un livello di gioco, di battere un record o di far prosperare una civiltà in condizioni apparentemente impossibili.

Può trattarsi della collezione di oggettistica ispirata ai titoli di maggior rilievo, oppure di diventare fan di

***Tetris* è un capolavoro, o un insensato e cervellotico movimento di colori su uno schermo? Solo noi, dopo averlo provato, possiamo stabilirlo.**



qualcuno dei protagonisti che costellano questo universo variopinto: Duke Nukem è certo un ottimo soggetto in questo senso, ma anche Lara Croft, soprattutto nella sua versione cinematografica interpretata da Angelina Jolie, può essere considerata un'eccellente passione alternativa all'hobby del videogiocare.

La seconda interpretazione indica, in un senso più ampio, il diritto di non giocare a qualcosa che non incontra i nostri gusti, indipendentemente dal fatto che tutti ne parlino come di un capolavoro. Per esempio: *Tetris* è considerato all'unanimità come uno dei più innovativi e intriganti concetti di gioco mai creati, ma noi potremmo trovarlo tremendamente noioso e privo di attrattive, quindi abbiamo il pieno diritto di non provarlo!

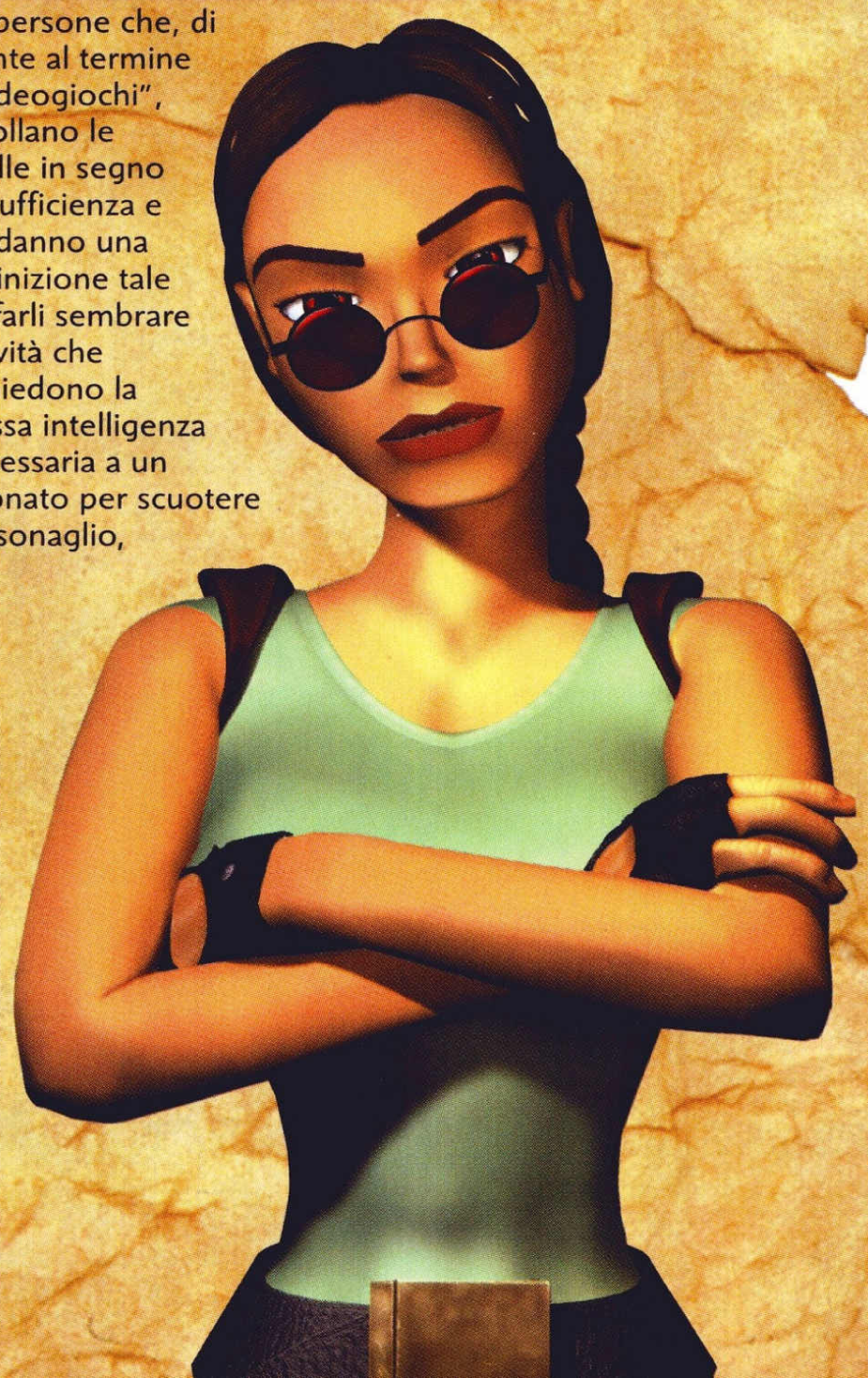
Ecco un ottimo esempio di come impiegare il proprio tempo in qualcosa di diverso dai videogiochi. Il cinema... ma anche altre attività...

COME UN ROMANZO

Le pagine che seguono sono (molto) liberamente ispirate al volume "Come un romanzo" di Daniel Pennac: cinquantenne, parigino, professore di lettere e autore di una serie di romanzi incentrati sulla figura di Benjamin Malaussène (che di professione fa il capro espiatorio), questo scrittore ha uno stile ironico ed estremamente godibile.

II - IL DIRITTO DI USARE I TRUCCHI

Le persone che, di fronte al termine "Videogiochi", scrollano le spalle in segno di sufficienza e ne danno una definizione tale da farli sembrare attività che richiedono la stessa intelligenza necessaria a un neonato per scuotere un sonaglio,



Il pianeta dei trucchi

A volte, i videogiochi fanno disperare e viene voglia di usare i preziosi CD come fossero frisbee. Succede. Fortunatamente non siamo soli nell'universo, non in quello del divertimento su PC, almeno. La rete pullula letteralmente di trucchi di ogni genere, ma non avremo bisogno di andare tanto lontano. Nel CD di GMC, ogni mese, troviamo trucchi e soluzioni per tutti i gusti, sempre aggiornati. È un nostro diritto, no?

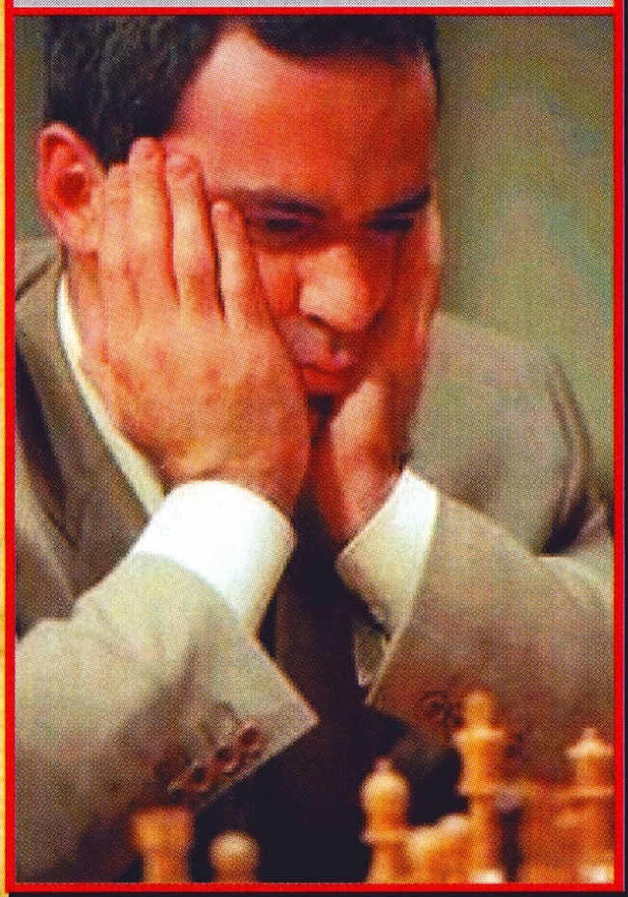
probabilmente non hanno mai cercato di raggiungere Alpha Centauri partendo dalle caverne con niente più che un bastone (come in *Civilization*), oppure non hanno mai provato a sopravvivere ai Bot di *Unreal Tournament* armati soltanto di una pistola (virtuale, si intende). Diversamente, infatti, saprebbero che i giochi per computer odierni richiedono capacità quali il rigore tattico, la pianificazione accurata, il senso della posizione, la scelta del momento giusto, l'attenzione ai dettagli, i riflessi pronti e una buona dose di conoscenza informatica.

Il punto è proprio questo: quella che dovrebbe essere una semplice fonte di intrattenimento si tramuta, spesso, nella sfida di proporzioni titaniche contro un'Intelligenza Artificiale di fronte alla quale anche il grande campione di scacchi Gary Kasparov ha dovuto sudare tutte le sue camicie. Questo accade per diverse ragioni, ma principalmente possiamo sostenere che se un videogioco è particolarmente ostico i motivi principali sono due: o i programmatori lo hanno reso difficile per aumentarne la longevità, oppure è talmente complesso da richiedere un impegno superiore alle nostre forze, o al tempo che possiamo dedicargli.

In entrambi i casi, il titolo smette di essere divertente. Un esempio? *Serious Sam*! Livelli immensi, tonnellate di mostri assetati di sangue (il nostro) e munizioni con il contagocce. Qualunque sia la ragione della difficoltà, resta il fatto che essa ci impedisce di fruire del gioco come noi desideriamo, e a questo punto abbiamo il diritto di utilizzare i trucchi! Codici, gabole, le soluzioni di GMC, malizie, programmi e tutto ciò che può aiutarci a sconfiggere il videogioco. Non lasciamoci influenzare da chi ci dirà che "così non vale", e che usare i trucchi "non è onesto"; nella vita di tutti i giorni seguiamo le regole e le rispettiamo, ma nel mondo dei videogiochi possiamo barare: è un nostro completo diritto!

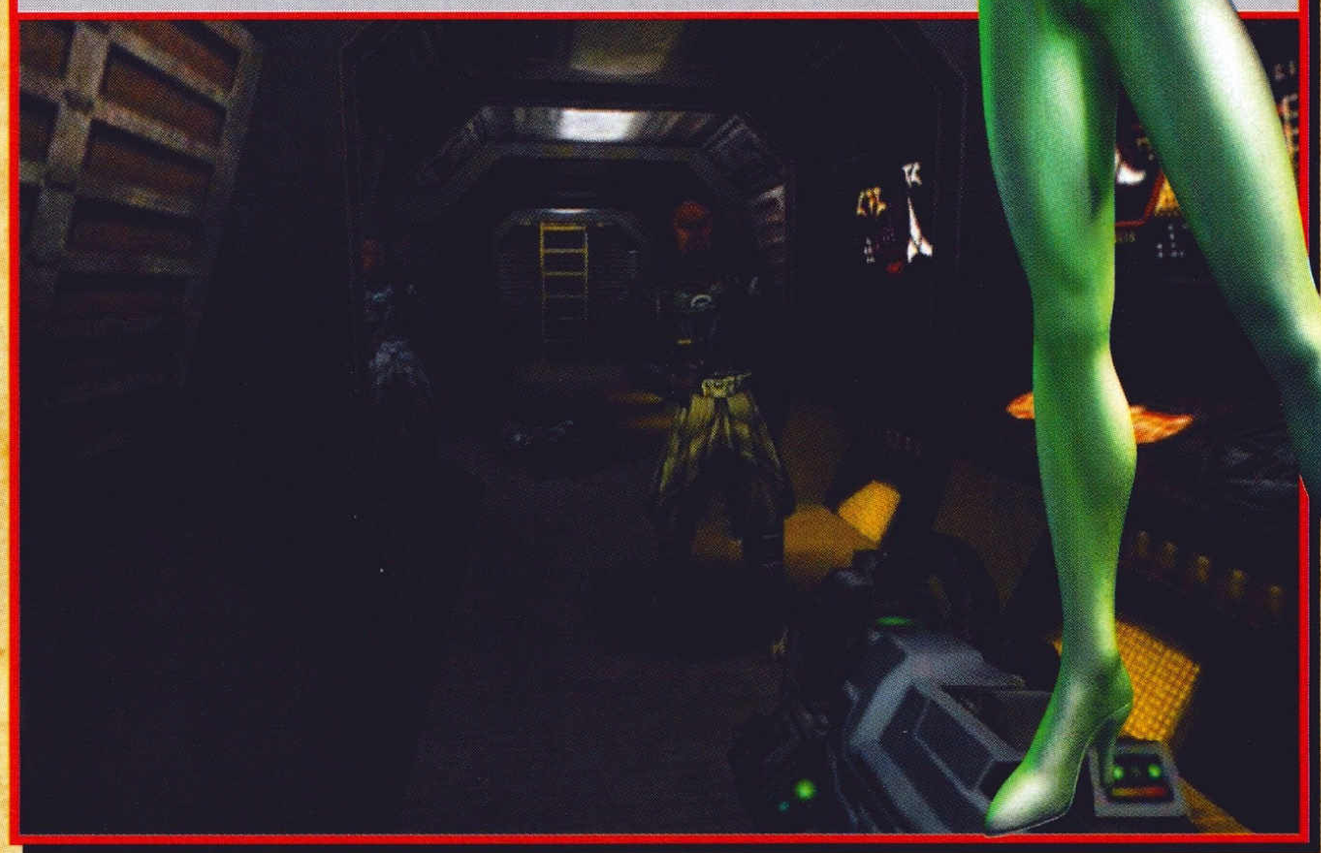
Il parametro denominato "Longevità" è uno dei principali criteri per la valutazione di un videogioco. In altre parole: "Sì, è un gioco divertente, ma per quanto tempo riuscirà a interessarmi?". Questo concetto sembrerebbe portare alla conclusione che, per risultare molto divertente, un gioco debba necessariamente essere molto lungo. Non è così. Uno schema vivace e gradevole perde la totalità del suo fascino se viene ripetuto per cento livelli consecutivi, senza nessun tipo di variazione. A volte, si ottengono risultati migliori sfruttando uno spazio limitato e riempiendolo di idee, cercando di scrivere la parola "Fine" un attimo prima che il giocatore possa anche solo pensare di essersi stancato. Non è un compito facile, ma certo non è impossibile. I programmatori di Raven lo hanno fatto con *Star Trek Voyager: Elite Force*. Bella ambientazione, grande atmosfera, ottima trama e il classico: "Ma come, già finito?" al termine del gioco. Certo, in questo modo il famoso parametro della longevità

Il programma "Deep Blue" ha fatto infuriare il campione Gary Kasparov. Si è lasciato tentare anch'egli dall'uso di trucchi e codici segreti? Ne dubitiamo.



È veramente possibile terminare *Serious Sam* senza usare nessun trucco? Può darsi, ma vogliamo mettere la soddisfazione di polverizzare senza sforzo i nemici che ci hanno fatto sudare?

Un titolo non deve necessariamente essere lunghissimo per essere bello. Quello di *Elite Force* è l'esempio lampante di come si evitano i cali di tensione. Ci sono sempre le espansioni, per prolungare il piacere di giocare.



La qualità strabiliante dei filmati di Diablo 2 è un motivo più che sufficiente per invogliarci a procedere nel gioco, anche quando siamo allo stremo delle forze.

non salirà molto in alto, ma in compenso non ci saremo annoiati. I sistemi per inchiodare davanti al computer un videogiocatore non mancano, e tutto dovrebbe essere improntato a far leva sulla curiosità di quest'ultimo. Si possono inserire piccole novità a ogni livello, si può prospettare la presenza di un boss finale "mai visto prima", oppure ricompensare gli sforzi con dei pregevoli filmati, come succede in *Diablo 2*. Ciò che, invece, non si può assolutamente fare è obbligare un videogiocatore a stare inchiodato davanti al video per forza, al solo scopo di finire tutti e quattrocento i livelli di difficoltà crescente.

Può benissimo darsi il caso che, dopo un'ora, un titolo abbia già dato tutto quello che aveva da offrirci, può succedere che non scatti il "feeling" tra noi e il gioco stesso, può essere che il personaggio principale ci sia antipatico o che la trama ci deluda. Bene, in tutti questi casi abbiamo il più ampio diritto di non finire il gioco.

IV - Il diritto di rigiocare

"Non c'è più la mezza stagione", "Qui una volta era tutta campagna"... queste e altre locuzioni trovano il loro equivalente per un videogiocatore nella frase "Ai miei tempi, sì che ci si divertiva". Pare, e sottolineamo "pare", che il progresso abbia portato allo sviluppo di giochi sempre più belli e tecnologicamente avanzati, ma che, paradossalmente, tutto questo non sia servito a renderli più divertenti.

Troveremo centinaia di videogiocatori pronti a giurare che un violento scontro nelle arene di *Quake 3* non sia nulla in confronto alle interminabili partite a *Pong* della loro giovinezza. Cosa ci sia di attendibile in un giudizio di questo tipo non è dato saperlo, ma è evidente che alcuni titoli restano impressi nella nostra memoria per tutta una serie di motivi, che vanno dal ricordo del momento nel quale li abbiamo giocati, alla tale partita che abbiamo vinto in determinate circostanze; dal fatto che li abbiamo giocati in compagnia di qualcuno di speciale, alla banale (ma irresistibile) associazione "gioco - tempo che è passato - giovinezza irrecuperabile - rimpianto cosmico".

Comunque stiano le cose, che si tratti di nostalgia o di vera passione, è indubbio che questo fenomeno sia balzato anche agli occhi di chi i giochi li programma; prova ne è che molti titoli prevedono la possibilità di essere rigiocati parecchie volte, con vari personaggi diversi, e c'è anche da segnalare come i vecchi giochi da bar vengano riproposti, magari in veste aggiornata, proprio per la gioia dei nostalgici.

Insomma, non ascoltiamo i commenti superficiali di chi si è appena accaparrato la scheda 3D più potente dell'universo, per far girare un gioco dalla grafica mai vista a risoluzioni che superano le nostre capacità cognitive, e che ci schernisce perché siamo ancora incollati a quel vecchio piattaforme della nostra infanzia.

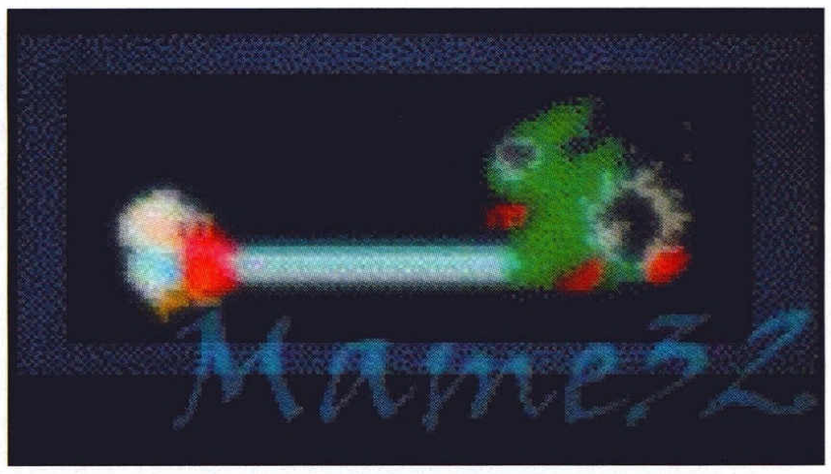
Ciò che conta è che, se un gioco ci è piaciuto tanto o ci sentiamo particolarmente legati a esso, abbiamo il sacrosanto diritto di rigiocarlo quante volte vogliamo.

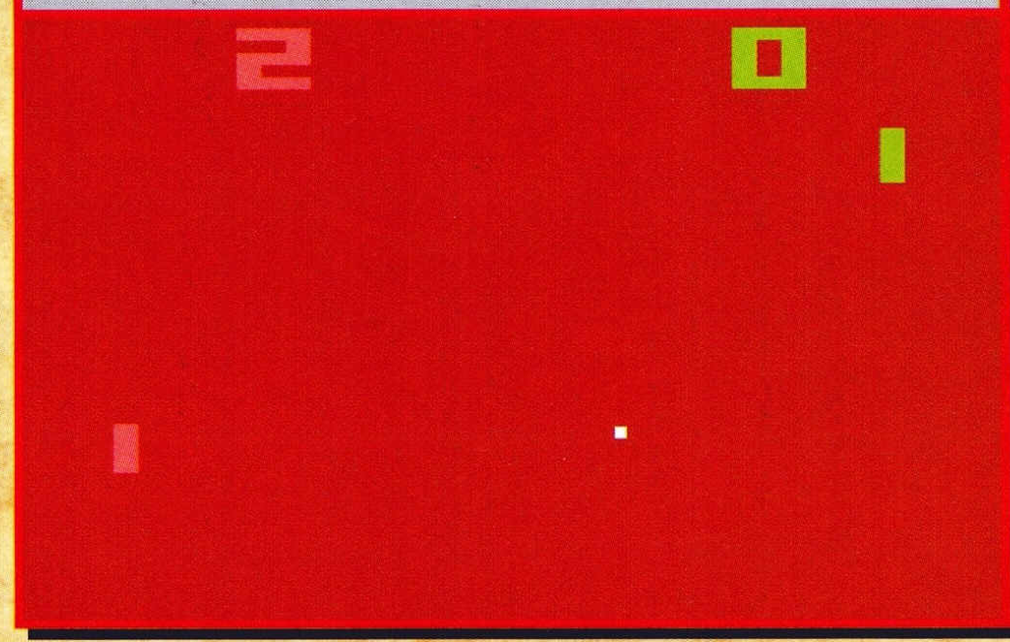
V - Il diritto di giocare qualsiasi cosa

La comunità dei videogiocatori è un mondo felice, popolato da persone con interessi variegati. Si potrebbe pensare che l'appassionato medio sia un essere di età variabile tra gli otto e i nove anni, con evidenti problemi della personalità,

Nostalgie da sala giochi

Il popolo dei nostalgici è numerosissimo, ed è per la loro gioia che esistono gli emulatori. Di cosa si tratta? Di programmi in grado di far funzionare sui nostri computer i vecchi giochi da bar. Il più famoso è certamente il MAME, che supporta oltre un migliaio di titoli. Se da una parte il piacere è infinito, dall'altra dobbiamo fare molta attenzione. Questi programmi e i relativi giochi vengono distribuiti gratuitamente, ma sono ai margini della legalità.

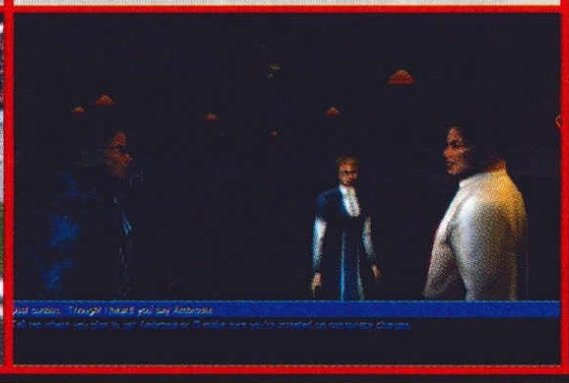




Chi di noi ricorda lo storico *Pong*? Quanti anni sono passati? Asciughiamoci le lacrime e sorridiamo radiosamente, perché...

... qualcuno ha pensato che sarebbe stato carino rigiocarci con una grafica aggiornata. Tutti i nostalgici sono serviti e contenti!

Abbiamo sempre sognato di pilotare una Formula Uno e superare Schumy all'ultima curva...



...ma ogni tanto ci prende anche la voglia di partecipare a operazioni segrete nel futuro...

... per non parlare di quando mettiamo i nostri calzoni da elfo e immaginiamo incantesimi...

... che ci permettono di fare gol all'ultimo minuto e vivere momenti di gloria!

Questa fantascientifica immagine mostra chiaramente come "non" si presenta la postazione del videogiocatore tipo.

propenso alla solitudine, senza rapporti sociali, incapace di formulare un pensiero completo e, generalmente, in sovrappeso. Tutto ciò è chiaramente inesatto. Il nostro hobby è, in realtà, un grande calderone che ribolle di idee e di fantasia, al cospetto del quale si ritrovano persone di tutte le età e delle più disparate condizioni sociali.

Potremmo ipotizzare che tale interesse dipenda dal fatto che il videogioco riassume in sé i principi fondamentali di molte forme d'arte: ci sono elementi di disegno e grafica, trame profonde da romanzo, musiche di tutti i generi e persino riferimenti al cinema, attraverso filmati di squisita fattura. Questo sarebbe già di per sé sufficiente a giustificare il fatto che persone dalle più disparate estrazioni ne siano attratte.

L'aspetto più formidabile, però, è dato dalla molteplicità delle situazioni. Non esiste, infatti, un altro hobby che permetta a chi lo pratica di essere oggi un pilota di Formula Uno, domani un guerriero medioevale, dopodomani un giocatore di calcio miliardario, fra tre giorni un agente segreto con impianti cibernetici e via di questo passo.

Fantastico, vero? Eppure, all'interno della comunità stessa, c'è chi critica ferocemente coloro che approfittano di questa possibilità, accusandoli di essere come farfalle che volano di fiore in fiore. Sugli scaffali di questi "puristi" vedremo solo simulazioni di volo, unicamente giochi di strategia, esclusivamente titoli sportivi ecc.

Intendiamoci, ognuno è libero di trovare il proprio paradiso seguendo la strada che ritiene più giusta, ma perché limitarsi a una sola fetta quando possiamo gustare tutta la torta?

Ancora una volta, non facciamoci influenzare da chi ci accusa di non essere abbastanza bravi con gli sparatutto perché sprechiamo il nostro tempo con i puzzle o con le avventure; il mondo è grande, quello dei videogiochi lo è molto di più, e noi abbiamo il fondamentale diritto di giocare a qualsiasi cosa!

VI - IL DIRITTO DI GIOCARE IN RELAX

L'hobby del videogiocare ha, tra le sue innumerevoli attrattive, quella di non richiedere alcuna formalità nel praticarlo.

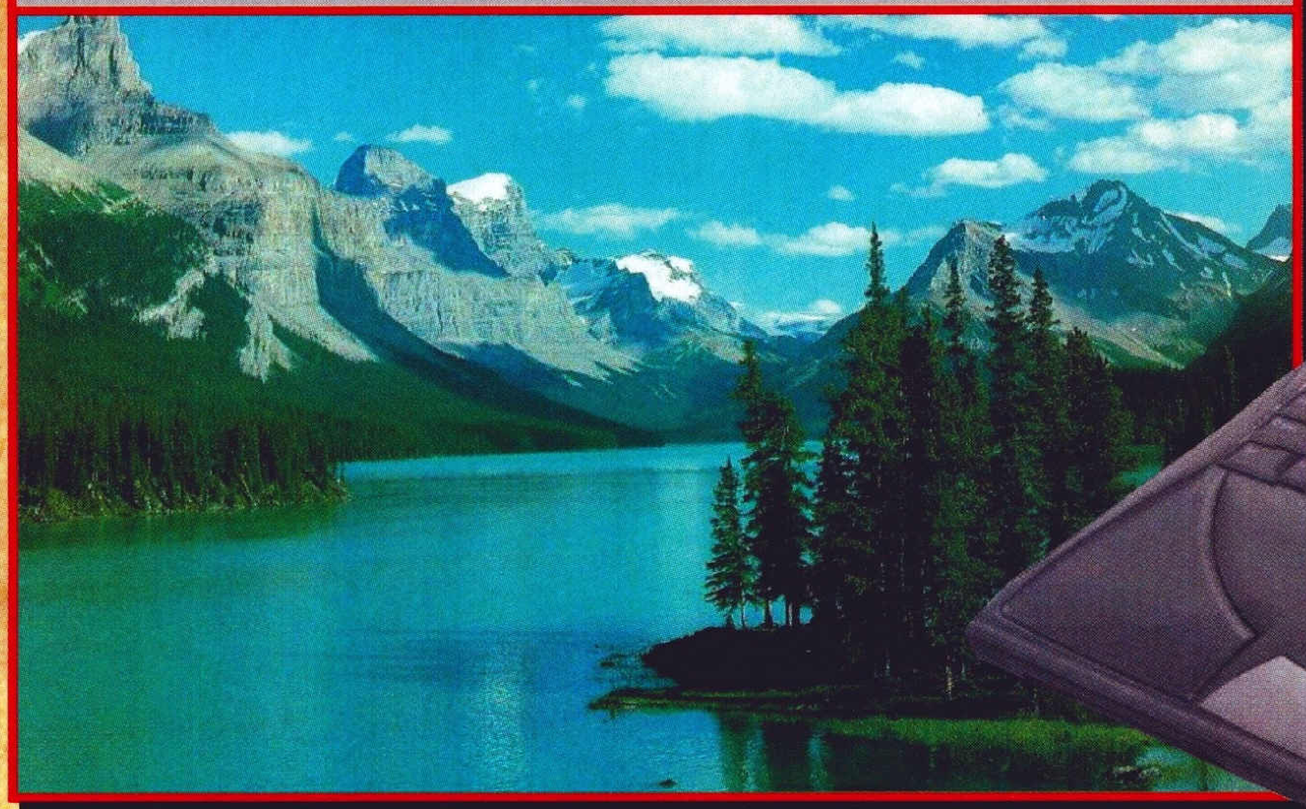
Non è un fattore di poco conto, se si pensa a come, per esempio, un filatelico maneggia le sue collezioni con attenzione religiosa e con delicatezza inaudita. È altresì improbabile che chi si diletta, altro esempio, di modellismo lo faccia su piani di lavoro ingombri di cartacce, lattine vuote, portacenere stracolmi, fazzoletti usati e altre piacevolezze. E ancora: chi predilige un passatempo a base di palestra e attrezzi, o ama sciare, si dovrà procurare un abbigliamento consono, chi dipinge murales o affreschi proteggerà i suoi abiti sotto un camice da lavoro... insomma, un minimo di attenzione, di ordine e di rigore è necessario in tutti gli hobby. Tranne che nei videogiochi.

In questo magico mondo, tutto quello che ci serve vedere è sul monitor, ciò che dobbiamo maneggiare è sulla scrivania, non abbiamo bisogno di un abbigliamento specifico o di essere particolarmente ordinati. La postazione tipica del videogiocatore, in special modo di quello che si dedica alle sfide in rete, è spesso un'inumana accozzaglia di mouse, merendine non finite, custodie vuote di CD, manuali aperti a caso, lattine piene a metà di bibita (l'altra metà è cristallizzata sulla tastiera e sul tappetino del mouse), grovigli inestricabili di cavi, penne a sfera, piccoli cacciavite, cartacce, fogli sparsi e molto, molto altro ancora.

Inoltre, non è raro che un giocatore venga colto dall'improvviso desiderio di giocare nel momento in cui intuisce come superare quel livello, come sbarazzarsi di quel boss finale o come

Non abbiamo bisogno di indossare il nostro abito da cerimonia per affrontare innumerevoli duelli in rete. È uno dei mille vantaggi del nostro hobby.

Uno scenario simile sarebbe ancora più bello se potessimo sdraiarci nell'erba fresca e farci una bella partita a qualsiasi cosa, tra il cinguettio degli uccelli e il mormorio dell'acqua.



mettere finalmente con le spalle al muro l'armata avversaria; di conseguenza è perfettamente plausibile trovarlo in pigiama alle quattro del pomeriggio o in tuta ginnica in piena notte. Tutto ciò, oltre che essere normale, è anche assolutamente lecito. In un hobby così particolare, quello che veramente conta è il ragionamento, insieme alla capacità di risolvere innumerevoli problemi.

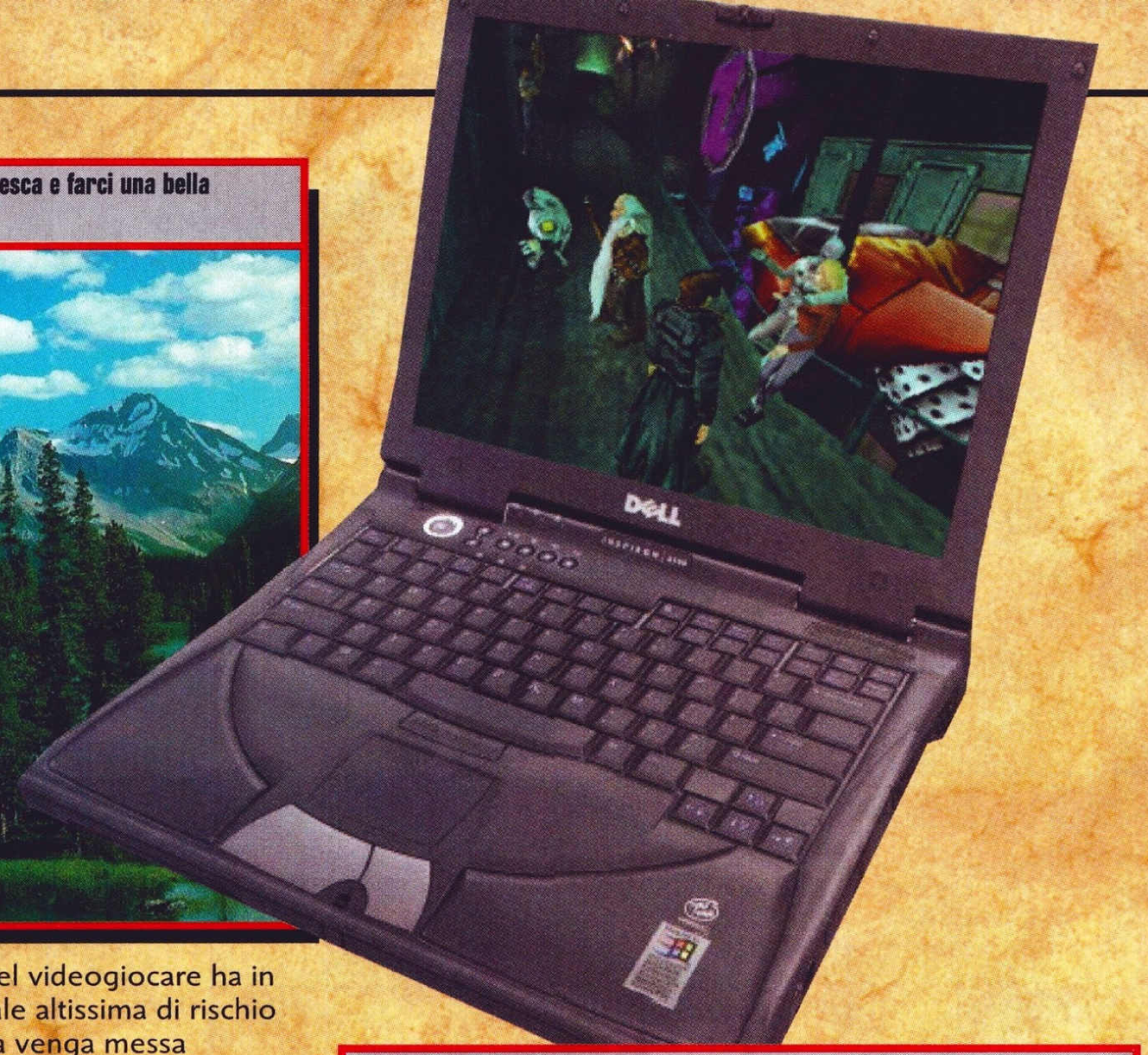
Non dimentichiamo che il videogioco è, prima di tutto, un divertimento, quindi non facciamoci troppo caso se una persona "normale" passa accanto a noi mentre stiamo giocando e ci guarda con l'aria di chi troverebbe sensato mettersi una tuta antiradiazioni e allontanarsi in tutta fretta: giocare in pieno relax è un nostro inalienabile diritto!

VII - IL DIRITTO DI GIOCARE OVUNQUE

Quando un'attività si tramuta in vera e autentica passione, possono nascere complicazioni nel farla coesistere con il resto della propria esistenza. In questo senso, l'hobby del videogiocare ha in sé una percentuale altissima di rischio che la vita privata venga messa seriamente a repentaglio.

Non accade sempre e con tutti i giochi, ma alcuni titoli hanno il sinistro potere di incollare l'appassionato davanti allo schermo. Non c'è un elenco preciso di questi rovina famiglie, diciamo che è più una questione di mescolanza tra il tipo di gioco e il tipo di giocatore. Quando la miscela corretta viene a crearsi, ecco che separare le due entità diventa assai problematico, con buona pace dei genitori, del partner, della vita coniugale, degli impegni di lavoro e di tutto il resto.

Naturalmente, i creatori di giochi sono ben consci di questo curioso effetto collaterale, ma coloro che ne hanno tratto i benefici maggiori sono i produttori di piattaforme da gioco. È evidente che il possessore di un qualsiasi tipo di console potrà contare sull'indiscutibile vantaggio di portare con sé il proprio titolo del cuore praticamente ovunque, ed è proprio con questo obiettivo in mente che sono nati apparecchi come il Gameboy. Tuttavia, anche gli utenti del computer possono dire la loro.



Qual è il vero scopo dei computer portatili? Permettere di non lasciare mai il posto di lavoro o portare ovunque il proprio gioco preferito?

Non è del tutto sbagliato pensare che i computer portatili siano nati per agevolare chi vuole giocare ovunque. Purtroppo, ufficialmente, tali meraviglie tecnologiche vengono create per manager rampanti e professionisti che hanno necessità di portare sempre con sé il proprio lavoro, e come tali sono caratterizzati da prezzi inaccessibili.

Questo senza contare gli impedimenti tecnici veri e propri, a causa dei quali i computer portatili non possono essere equipaggiati con schede 3D, volanti e pedaliere, cloche e altri strumenti spesso indispensabili.

La soluzione, naturalmente, esiste; e consiste nel portare con sé, in caso di assenza prolungata o di vacanze, il proprio computer, così come si fa con il gatto di casa o la boccia del pesce rosso.

Questo piccolo trasloco creerà sicuramente delle tensioni familiari. Alcune persone non crederanno ai loro occhi nel vederci imballare meticolosamente il nostro monitor e il computer, per poi caricarlo in macchina allo scopo di farlo partecipare alle nostre vacanze, ma noi dobbiamo e possiamo passare oltre questi sguardi.

Difendiamo il nostro hobby e, anzi, procuriamoci una prolunga di filo elettrico il più possibile estesa, in modo da montare il nostro computer nel bel mezzo di una vallata, in riva al mare, in pieno deserto o tra i tronchi secolari di una foresta. Questo perché godersi una partita del nostro gioco preferito in un contesto naturale, che non sia la solita stanza con scrivania, renderà il tutto ancora più coinvolgente.

Il GameBoy sembrerebbe un prodotto destinato ai bambini, ma è davvero così? Anche un adulto dovrebbe potersi permettere di essere bambino per un'oretta al giorno.

ALTRI 5 MINUTI E POI SMETTO...

Attenzione! Questi sono alcuni dei giochi che rischiano di mettere in pericolo la nostra vita sociale a causa del loro potere ipnotico. È quasi impossibile staccarsene.

Half-Life
Una trama degna di Hollywood, livelli enormi e alieni terrificanti. Con che coraggio potremmo abbandonare questa sfida sul più bello?

Diablo
Cosa ci sarà in quel sotterraneo? Cosa conterrà quel forziere? Come liberarci da questa orda di scheletri? E intanto il tempo passa...

Shogun Total War
Ancora un turno di gioco, soltanto uno; giusto per spostare quell'armata e costruire l'armeria, poi andremo a letto: promesso! Belle parole!

Alcuni prodotti LucasArts consentono partite estemporanee senza richiedere troppi sforzi e un impegno eccessivo.

Il motivo principale è, in realtà, che giocare ovunque vogliamo è un nostro preciso diritto!

VIII - IL DIRITTO DI GIOCARE IN DUE MINUTI

Uno dei più seccanti problemi del vivere contemporaneo è la persistente mancanza di tempo che ci affligge.

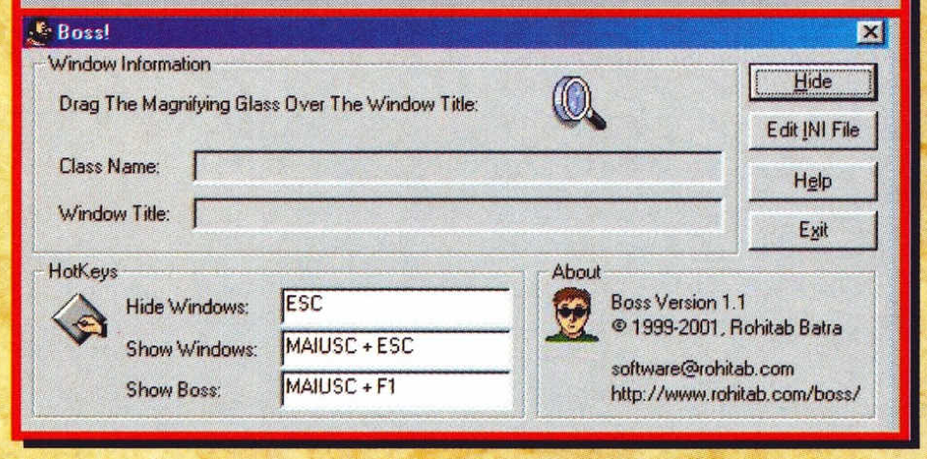
Questo è particolarmente vero per chi ha l'hobby dei giochi per computer. Per i videogiocatori, la giornata dovrebbe prevedere un maggior numero di ore, alcune delle quali andrebbero dedicate necessariamente al proprio passatempo.

Con i videogiochi dell'ultima generazione, infatti, (anche con molti di quelli della precedente, in realtà) è quasi impossibile improvvisare una partita. Una sessione di gioco "seria" implica concentrazione, attenzione, generi di conforto a portata di mano e una buona dose di tempo a disposizione. Tutto questo è in evidente contrasto con i nostri diritti di videogiocatori. Se vogliamo fare una partita di cinque minuti senza troppi problemi, dobbiamo avere la possibilità di farlo!

Fortunatamente, esistono molti stratagemmi che possiamo sfruttare a nostro vantaggio perché ciò avvenga. LucasArts, da sempre attenta alle esigenze dei propri clienti, ha ideato un sistema chiamato "Desktop Adventures". Si tratta di mini avventure che vedono come protagonisti il maestro Yoda di Guerre Stellari, o il prode Indiana Jones, e che hanno il vantaggio di essere risolvibili in pochi minuti. Ci sono innumerevoli giochini di questo tipo che, pur non offrendo granché a livello cosmetico, sono dei validi supporti alla soddisfazione della nostra esigenza di un'esperienza di gioco appagante e, soprattutto, breve.

Certo, volendo, è possibile giocare per soli cinque minuti a qualsiasi cosa, almeno teoricamente. In realtà, non è così semplice immaginare di immergersi in una sessione di gioco intenso e riemergere dopo pochi minuti.

Questo può essere un problema, specialmente se si gioca in ambiente lavorativo. Anche per un ostacolo simile, tuttavia, esiste una soluzione: si chiama "Boss!" (si trova all'indirizzo www.ded.com/nonags/desktop.html) ed è un programmino che permette di fare



Una partita da due minuti in ufficio? Paura che il capo passi nei dintorni? La soluzione è questo piccolo programma chiamato "Boss!"

Slacciamoci il casco, solleviamo un braccio in segno di vittoria e prepariamoci a ricevere le congratulazioni dei nostri famigliari, al posto della corona di alloro e dello Champagne.

www.dailyradar.it

immediato ritorno alla scrivania di Windows, nascondendo la propria sessione di gioco al superiore di passaggio. Scorretto? Subdolo? Può darsi, ma anche utile. Giocare una partita improvvisata è, infatti, un nostro palese diritto!

IX - IL DIRITTO DI ESULTARE

Forse non tutti sono al corrente del fatto che giocare col computer è ormai, per alcuni, una professione. Dall'altra parte dell'oceano, dove è più facile che certe cose avvengano (in Italia è ancora un po' presto), si organizzano tornei ufficiali con grossi premi in denaro.

È chiaro che da qui a considerare il videogioco uno sport a tutti gli effetti c'è una distanza abissale, ma in molti casi si tratta di titoli che scatenano una (sempre) sana e (non sempre) corretta competizione. Ne sa qualcosa chi si batte in rete contro avversari tanto sconosciuti, quanto maledettamente in gamba.

Sconfiggere un avversario in una delle arene virtuali di *Unreal Tournament* è una sensazione che porta il giocatore ad andare ben oltre le frasi di circostanza formali quali "Ce l'ho fatta" oppure "Un colpo fortunato". È più una presa di consapevolezza del proprio valore, una sensazione di onnipotenza che porta a urla di incontenibile gioia, sfogando la grande quantità di adrenalina accumulata durante la battaglia.

Spesso, il giocatore si alza in piedi, abbandona il computer, agita le braccia al cielo grondante di sudore e di trionfo, sotto gli occhi compassati e inebetiti di chi, semplicemente, "Non sa di videogiochi". È normale. È previsto. Per loro stessa natura, sono i titoli in rete a scatenare nel giocatore questo tipo di emozioni, ma anche la sfida "essere umano contro computer" riesce a dare luogo a fenomeni di questo tipo.

Una mano regge il lanciarazzi ancora fumante, l'altra è protesa al cielo. Dopo un duello estenuante e senza esclusione di colpi, il nostro urlo di vittoria fa risuonare di gioia le pareti del salotto.

Il soggiorno di casa nostra farà da sfondo alle nostre partite sul ghiaccio bollente del campionato di hockey d'oltre oceano, fino al momento in cui stringeremo tra le mani una virtuale, ma ugualmente stupenda, Stanley Cup.

Sconfiggere il computer sul suo stesso terreno è un'emozione impagabile, ed è un evento che va celebrato nel migliore dei modi.

Per gli estranei al nostro hobby, è difficile accettare la visione di qualcuno che, davanti a uno schermo, sbraita termini innominabili, grugnisce, emette rantoli e, infine, scatta in piedi urlando come un ossesso. Noi sappiamo che, con ogni probabilità, questo individuo è appena riuscito a sconfiggere gli avversari virtuali di *Porsche 2000*, oppure ha appena conquistato la Stanley Cup vincendo la finale in *NHL 2000*, e lo capiamo. È per questo che non dobbiamo vergognarci dei nostri successi; fa parte del gioco e, come se non bastasse, è un nostro esplicito diritto!

X - IL DIRITTO DI GIUDICARE

Come qualsiasi cosa su questo pianeta, anche il valore di un videogioco è soggetto a giudizi. Tuttavia, mai come in questo caso il vecchio adagio "Ognuno ha i suoi gusti" è applicabile.

Esistono sì delle scale di valori, così come dei pareri autorevoli. Le persone che lavorano nelle riviste specializzate (come GMC) la sanno molto lunga sui videogiochi, e possiamo certamente fidarci delle loro opinioni. L'unico vero giudice che decreterà quanto un gioco è bello, però, è solo ed esclusivamente il nostro gusto personale.

Non importa che un titolo venga universalmente considerato come un capolavoro colossale, se quando lo installiamo e lo vediamo sullo schermo, i nostri occhi si socchiudono e ci coglie un torpore carico di sbadigli.

Allo stesso modo, non ha nessuna importanza che l'intera comunità dei videogiocatori concordi sul fatto che il genere strategico a turni su mappa esagonata abbia in sé il germe della noia più devastante, se noi non riusciamo a staccarcene trovandolo delizioso.

Non vergogniamoci dei nostri gusti, non dubitiamo delle nostre opinioni, ma difendiamole e motiviamole con argomenti concreti. È un concetto valido in assoluto, ma perfettamente applicabile all'hobby dei videogiochi.

Dopotutto, di un gioco abbiamo letto le anteprime, abbiamo studiato le prove, abbiamo assaggiato il demo, lo abbiamo pagato e lo stiamo giocando noi. Poterlo giudicare è un nostro imprescindibile diritto!

E questo è tutto.

GIOCHI PER COMPUTER

quando il gioco si fa duro

future media italy

Media with passion

Le regole del gioco

Se ti abboni per un anno a **Giochi per il mio Computer** avrai **13 numeri al prezzo di 9**, e spendendo solamente **Lire 89.000**, anziché Lire ~~128.700~~, potrai contare su **uno sconto superiore al 30%**.

Ogni mese per te

Su **Giochi per il mio Computer** trovi guide esaurienti e dettagliate sui **giochi più diffusi** e tante, **tantissime prove**.

26 CD-ROM all'anno

Tutti i mesi, **2 fantastici CD-ROM** con **giochi completi** e numerose **demo giocabili.** E poi le **anteprime**, gli **scoop** e le **classifiche**

Il gioco si è fatto duro

Abbonati subito a **Giochi per il mio Computer: 4 numeri e 8 CD-ROM GRATIS all'anno!**

i duri iniziano ad abbonarsi

con lo sconto del 30%

Sei pronto? Ti serve massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **26 fantastici CD-ROM** con tanti giochi completi e un numero incredibile di demo.
Non puoi rischiare di perdere neanche un numero di **Giochi per il mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

Compila subito questo coupon e invialo a:
Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago,45 - 20128 Milano o via Fax al N. 02 26005520
Se preferisci, puoi comunicarci i tuoi dati per telefono al N. 039 838285 o all'indirizzo e-mail: abbonamenti@futuremediaitaly.it

Cartolina d'abbonamento

GI 6 113 0 N

Sì, mi abbono per un anno a **Giochi per il mio computer** (13 numeri + 26 CD-ROM) con lo **sconto del 30%**: pagherò solo L. 89.000 anziché L. ~~128.700~~.
Non invio denaro ora. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come desidero effettuare il pagamento.

Cognome Nome

Indirizzo E-mail Data di nascita G G M M A N N O

Inviate la rivista a questo indirizzo

Via N°

C.A.P. Località

Prov. N° telefono

Scelgo di pagare con

☐ Versamento su CCP che mi invierete

Carta di Credito ☐ CartaSi ☐ Diners ☐ BankAmericard ☐ AmericanExpress

N° Scad. M M A A

Firma del Titolare

Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella sottostante solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

DRIVE

COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

QUESTA VOLTA, DOVREMO DIMOSTRARE DI AVERE CORAGGIO DA VENDERE!

In questo secondo capitolo, sfrutteremo vie d'accesso agli edifici molto originali, come i fili elettrici tra un caseggiato e l'altro.

A tutto campo contro i nemici dell'asse: non mancheranno le missioni ambientate nell'oceano pacifico, contro i giapponesi.

DOPO esserci cimentati con titoli del calibro di *Operation Flashpoint* abbiamo imparato una cosa: un buon soldato, oltre a essere agile, scattante e capace di maneggiare le armi, deve anche agire in maniera coordinata con i suoi compagni. La strategia gioca un ruolo fondamentale in una battaglia, e *Commandos 2* è incentrato proprio su questo aspetto: saremo al comando di un gruppo di uomini addestratissimi, ognuno dei quali dotato di abilità particolari, ma presto ci renderemo conto di come la prestanza fisica sia solo una delle carte in nostro possesso, visto che senza una mente superiore le missioni in cui ci vedremo impegnati avranno un esito tragicamente negativo.

A nulla servirà un cecchino infallibile, se questi non si troverà in una posizione favorevole e al sicuro dal fuoco nemico, così come una spia infiltrata potrà fare ben poco, se poi non sarà supportata dai suoi commilitoni. A noi il compito di occuparci di queste difficili scelte!

"POTREMO FINALMENTE INTRODURCI NEGLI EDIFICI"

Rispetto al primo *Commandos*, la meccanica di gioco è rimasta invariata: avremo uno sparuto gruppo di specialisti al nostro soldo, e dovremo cercare di portare a termine alcune missioni di fondamentale importanza strategica per la guerra in corso, niente di meno che il Secondo Conflitto Mondiale. Dimentichiamo dispositivi al laser, GPS e missili a ricerca: nel nostro arsenale troveremo semplicemente pistole, fucili ed esplosivi vari, che renderanno il compito ancora più difficile. Se abbiamo amato il titolo precedente, *Commandos 2* avrà un effetto sconvolgente sul nostro modo di vedere i giochi di tattica in tempo reale; il titolo, infatti, è ancora più complesso, soprattutto perché l'Intelligenza Artificiale degli avversari è stata migliorata drasticamente.

Mentre, in precedenza, i nemici si limitavano a vederci (e quindi, per evitarli, era sufficiente non entrare nel loro campo visivo), in questo secondo capitolo si affidano persino all'udito: uno sparo potrebbe compromettere un'intera missione, come anche una coltellata non andata a segno. Quando cercheremo di farci strada

AVANZIAMO IN SILENZIO!

In *Commandos 2*, gli avversari hanno una vista aguzza, ma anche le loro orecchie non sono da meno, e fare un rumore di troppo diventa un rischio da non trascurare. Eliminare un nemico a colpi di arma da fuoco rischia di far saltare una buona copertura, visto che attirerebbe tutti i militari presenti nella zona. Anche limitarsi a ferire un soldato dell'Asse è controproducente, perché potrebbe urlare attirando l'attenzione di tutti. Il nostro fidato marine, però, ha la possibilità di imbavagliare le persone, così da impedire loro di nuocere. Se dopo aver tramortito un soldato, ci dimenticassimo di legarlo, infatti, questi potrebbe riprendersi e non esiterebbe a dare l'allarme!

A differenza che nel primo *Commandos*, questa volta dovremo stare attenti a non fare il minimo rumore, mentre si avvicinano ai nostri obiettivi.

Il cecchino saprà liberarci in maniera silenziosa di qualche sentinella troppo zelante, ma non dimentichiamo di nascondere le prove del nostro passaggio.

UNA DIMENSIONE NUOVA

Il sistema grafico di *Commandos 2*, anche se a prima vista non sembrerebbe, è interamente in 3D. Questo vuol dire che non ci saranno problemi nel modificare la visuale a piacimento, almeno all'interno degli edifici. Semplicemente tenendo premuto il tasto ALT insieme alle frecce direzionali, potremo osservare la stanza nella quale ci troviamo da ogni angolazione, così da non avere la visuale ostacolata da mobili, suppellettili o altro. Purtroppo, i programmatori non sono stati così generosi anche nei confronti degli ambienti esterni, dove saranno consentite solamente rotazioni di 90 gradi dei punti cardinali.

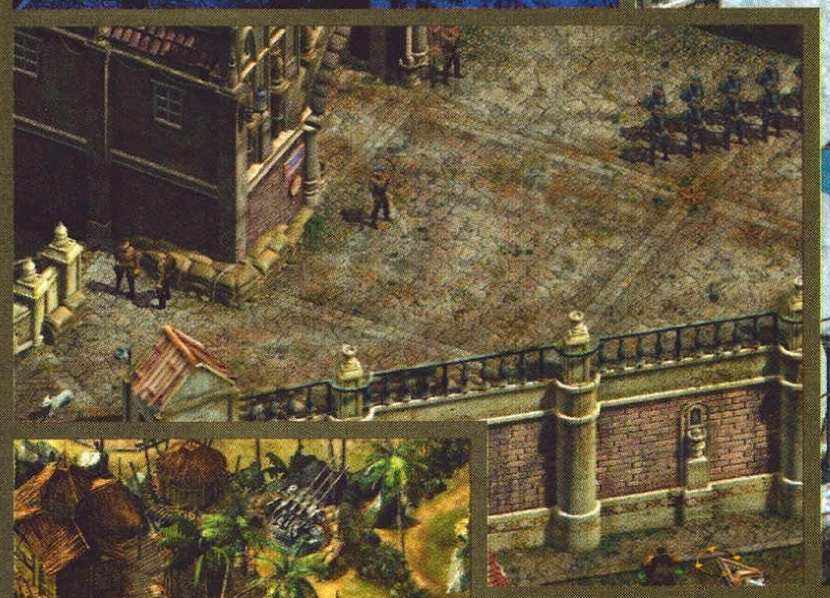
silenziosamente, basterà un piccolo errore e il nostro avversario inizierà a urlare, attirando l'attenzione di tutti gli altri presenti nei dintorni. Anche un cadavere lasciato in bella vista potrebbe mettere in allarme le truppe, e rendere ancora più intricata l'evoluzione della nostra azione (per evitare problemi simili è stata fortunatamente introdotta la possibilità di usare un badile, in modo da sotterrare eventuali cadaveri "scomodi").

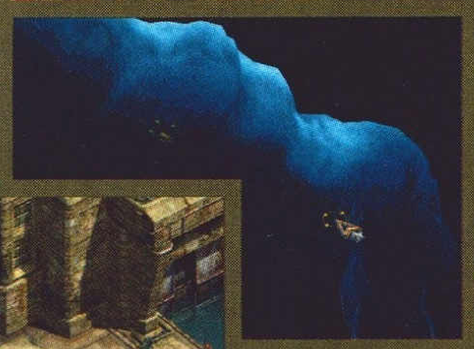
I programmatori, oltre ad aver costellato d'insidie ogni missione, hanno pensato bene di offrire qualche mezzo in più anche a noi poveri giocatori: sarà possibile, per esempio, entrare all'interno di ogni edificio, fare i cecchini dalle finestre, sbirciare attraverso porte o aperture e molto altro. Questa caratteristica va particolarmente rimarcata. Non si tratta di una semplice finezza che aumenta le aree visitabili, quanto di una modifica

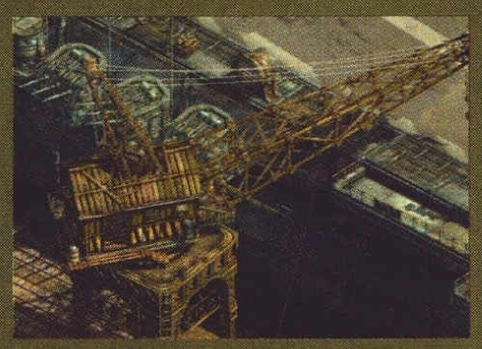
"L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI E' STATA MIGLIORATA DRASTICAMENTE"

sostanziale alla giocabilità; riuscire a infilarsi in un palazzo significa avere la possibilità di rimanere nascosti ai nemici (a meno di non essersi fatti scoprire durante l'ingresso), di trovare medicinali o armi stipate in armadietti o credenze, ma anche di muovere attraverso vie alternative. Se ci sono dei cavi elettrici che connettono due edifici, sarà consentito sfruttarli per passare dall'alto, evitando eventuali guerriglie. Alcune abitazioni, inoltre, sono dotate di sotterranei, che a volte si connettono con il sistema

Il sistema grafico del nuovo *Commandos 2* sarà interamente realizzato in 3D. In tal modo le ambientazioni risulteranno ancora più gradevoli e dettagliate.







fognario, e un guastatore subacqueo potrà facilmente utilizzarli per sbucare in un fiume non visto.

Come se tutto questo non bastasse, avremo anche un paio di amici in più, che pur risultando un po' strani, saranno capaci di trarci d'impiccio in più di un'occasione. Stiamo parlando del cane Whisky, utile per portare gli oggetti da un soldato all'altro senza rischiare di farsi scoprire, e della spia Natasha, che grazie al suo fascino e al suo carisma potrà distrarre i militari avversari, per poi sparare loro alla schiena quando meno se lo aspettano.

In conclusione, non resta che sottolineare la modalità di gioco in multiplayer, solo cooperativa, che dovrebbe rendere felici coloro che amano combattere guerre virtuali al fianco di esseri umani in carne e ossa, e non con soldati dall'anima di silicio. Per loro e per tutti gli appassionati di strategia, il D-Day con *Commandos 2* è fissato per l'imminente autunno.

GIOCHI PER IL COMPUTER

RAPPORTO SU COMMANDOS 2

Casa: Eidos
Sviluppatore: Pyro Studios
Genere: Strategia
Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D
Internet: www.eidos.com
Data di uscita: Autunno
Perché aspettarlo: I cloni dell'originale sono tanti, ma nessuno è riuscito a essere all'altezza dell'intramontabile *Commandos*. L'unica speranza rimane in questo seguito, sviluppato dalla stessa squadra di talenti.

A RADIO LONDRA PARLANO GLI SVILUPPATORI

D: Il primo *Commandos* era un gioco particolarmente difficile, e il seguito, a prima vista, sembra ancora più arduo da portare a termine: come mai avete deciso di realizzare un titolo così complesso? Non pensate che un livello di difficoltà più avvicinabile potrebbe attirare un maggior numero di giocatori?

R: *Commandos 2* è un'esperienza più profonda e completa del primo episodio, ma da tutte le prove che abbiamo effettuato è risultato molto più facile di quest'ultimo, almeno al livello EASY.

D: Ultimamente, sono stati pubblicati parecchi cloni di *Commandos*: come mai, secondo voi, il mercato ha iniziato solo ora a capire le potenzialità di un simile schema di gioco?

R: Non lo sappiamo. Probabilmente, i cloni hanno iniziato ad apparire dopo tre anni proprio perché, già dopo pochi mesi dalla pubblicazione di *Commandos*, tutti avevano capito che si trattava di un grosso titolo. A questo punto sono iniziati i lavori per creare qualcosa di simile, il che, vista la complessità, ha richiesto tempi lunghi.

D: Avete intenzione di pubblicare delle espansioni per *Commandos 2*?

R: Assolutamente no.

D: Sarà possibile, in futuro, giocare a un nuovo *Commandos* con un'ambientazione completamente diversa, magari in stile fantasy o cyberpunk?

R: Se lo facessimo, *Commandos* non sarebbe più lo stesso gioco! È stato progettato per essere un titolo sulla Seconda Guerra Mondiale, e dovrà continuare a essere così.

D: Utilizzare le scorciatoie da tastiera per controllare i personaggi è molto comodo, ma è innegabile che molti utenti preferirebbero un sistema di controllo basato sul solo mouse: come mai non avete cercato di adattare l'interfaccia, in modo da utilizzare solo quest'ultimo?

R: Ci abbiamo provato nell'originale, e anche realizzando il seguito abbiamo investito molte risorse in questo senso. Il problema non è legato solamente alle numerose opzioni, ma anche allo scenario particolarmente complesso, che rende difficile organizzare in menu le svariate azioni consentite a ogni personaggio.

D: Pensate che un gioco come *Commandos* potrebbe trarre vantaggio da un sistema grafico in 3D flessibile come quello di *Black & White*? O ne peggiorerebbe solamente la giocabilità?

R: Non penso che *Commandos* sia il gioco più adatto per un simile sistema grafico: i nostri scenari richiedono un livello di dettaglio che difficilmente un ambiente diverso potrebbe rendere. Inoltre, nel caso di *Commandos 2* è fondamentale che il giocatore riesca a orientarsi facilmente, cosa che sarebbe impossibile allo stato attuale, utilizzando un sistema come quello di *Black & White*.

Tempesta In Paradiso

La nascita di *Deus Ex 2* e di *Thief III*

I pionieri delle più attese simulazioni tridimensionali su computer svelano i segreti sui loro progetti futuri!

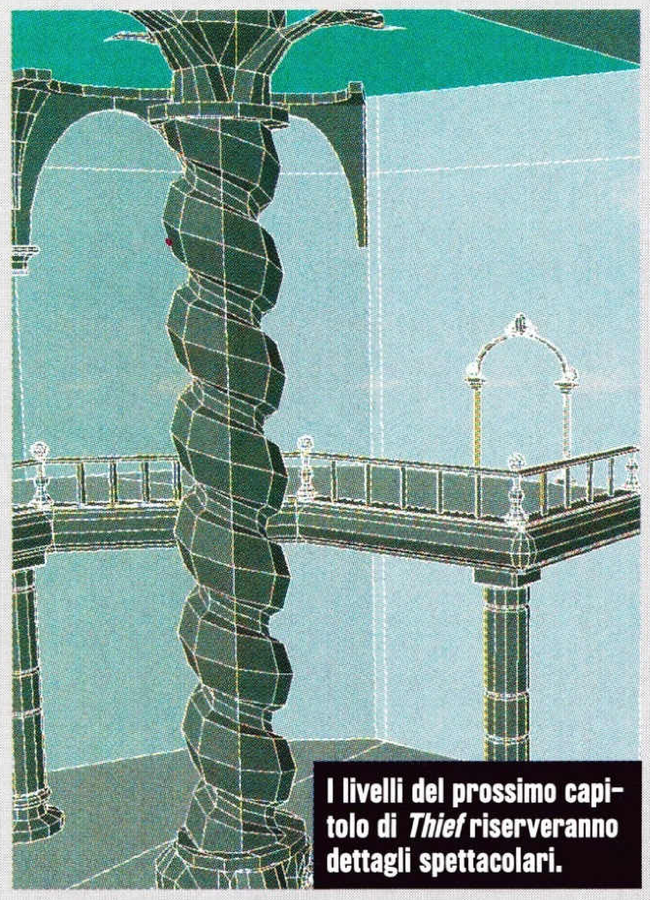
SE vogliamo scoprire le origini del successo di alcuni dei capolavori che hanno segnato la storia del nostro hobby in tempi recenti, dobbiamo percorrere un intero oceano di distanza, fino alla cosiddetta terra delle opportunità.

La casa di sviluppo Looking Glass, infatti, aveva un piccolo studio ad Austin, lontano dagli uffici principali di Boston. Al momento della chiusura, metà della squadra si disperse, ma sei uomini rimasero uniti con la ferma convinzione di poter produrre qualcosa di nuovo. Si trattava soltanto di trovare i fondi per la realizzazione di un titolo a cui Warren Spector stava lavorando da tempo. Gli sforzi vennero premiati e *Deus Ex* comparve negli scaffali dei negozi, diventando subito un fenomeno di culto tra i videogiocatori. Ion Storm cominciava bene i suoi primi passi indipendenti.

D'altra parte, Warren Spector vantava già un "pedigree" videoludico di tutto rispetto, se pensiamo ai titoli cui ha legato il nome nel corso della sua carriera, perle del calibro di *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Thief* e il già citato *Deus Ex*.

Tutto questo ha portato a una sorta di idolatria degli appassionati nei suoi confronti, un'ammirazione di cui lui è contento, anche se afferma che essere riconosciuti abili nel proprio lavoro è una cosa molto positiva e gratificante, ma il pubblico non sa quanto un videogioco, al giorno d'oggi, nasca da un lavoro di collaborazione tra i componenti una squadra di sviluppo. Non ci sono più singoli autori, e riconoscere il genio di uno dei componenti significa senza dubbio sminuire il lavoro del gruppo.

Parliamo, dunque, dei prodotti, tenendo a mente una frase di Spector che è una citazione obbligatoria: "Penso davvero che stiamo per cambiare il mondo". Vale la pena di meditarci su. Probabilmente, non è il periodo migliore per scoprire i segreti e le novità in arrivo da Ion Storm Austin, poiché cambierà nome, cercando di sottolineare maggiormente la propria autonomia e



I livelli del prossimo capitolo di *Thief* riserveranno dettagli spettacolari.

Una cupa cattedrale, proprio come in uno dei livelli più paurosi della saga di *Thief*.

indipendenza. Al momento di andare in stampa non sappiamo ancora se questo accadrà davvero in tempi brevi, né quale sarà il nuovo nome di questa casa di sviluppo. Sembra che "Liminal Games" sia una delle denominazioni più probabili, anche se Warren Spector afferma di aver ricevuto risposte derisorie dai colleghi delle altre società di sviluppo, di fronte a una simile proposta.

Le alternative includono "Manifesto Games", un nome a cui Spector sembra molto legato, perché fa comprendere che i componenti della squadra sono motivati e determinati in qualcosa di molto importante e rivoluzionario (oltre al fatto che effettivamente essi hanno un "manifesto" interno al team).

Un nome simile permetterebbe di usare slogan come "Giocatori di tutto il mondo, unitevi!", anche se questo non sarà certamente il motivo principale di una simile proposta. Tutti negli uffici sembrano prendere con molto umorismo questi nomi, e battute come "Non abbiamo da perdere che le nostre ambientazioni di gioco lineari" si sprecano. Tuttavia... una casa di sviluppo con un

■ COSÌ PARLÒ **Warren Spector**

■ GIOCO: ***Deus Ex 2/Thief III***

■ CITAZIONE: "Penso davvero che stiamo per cambiare il mondo..."

"manifesto"? La battuta sulla possibilità di cambiare il mondo? È questo che siamo abituati a sentire dai realizzatori di videogiochi? Mentre alcuni programmatori sembrano aver guadagnato fama e successo, trattando questo lavoro come se fossero pop-star, Ion Storm ha attirato l'attenzione per la sua rigorosa coerenza nel design. Cosa li rende tanto speciali? Qual è la loro filosofia? Come riusciranno a cambiare il mondo?

Warren Spector afferma di credere che il lavoro della sua squadra sia peculiare, poiché l'attenzione viene sempre posta, in primo luogo, sull'esperienza che l'utente trarrà dal prodotto finito: le storie e i tecnicismi non sono sistemi con cui affermare sé stessi come creativi, quanto strumenti per permettere al giocatore di esaudire i suoi desideri. Questa è l'intuizione alla base di simulazioni trascinanti quali *Deus Ex*, *System Shock* e *Thief*, l'approccio con cui questi programmatori si sono fatti conoscere dal grande pubblico.

Il coinvolgimento è un aspetto sostanziale del design, e quello che colpisce in questi giochi è la sensazione di essere immersi in un altro tempo e in un altro luogo. I singoli aspetti della ricetta, ovviamente, includono una visuale in prima persona, un mondo ricco di possibilità interattive e una storia solida, tutti elementi che Randy Smith, direttore di produzione di *Thief*, considera fondamentali per contestualizzare le azioni e gli obiettivi, facendoci sentire partecipi fino in fondo in quello che stiamo facendo.

Naturalmente, la simulazione prevede la trasposizione realistica di leggi fisiche e l'aggiunta di una sofisticata Intelligenza Artificiale, che possa rendere gli elementi del gioco imprevedibili. Invece di un approccio simile a quello di *Half-Life* in cui ogni incontro è preordinato, in questo caso i momenti più memorabili sono proprio quelli non previsti dagli sviluppatori. Per illustrare meglio questo aspetto, Randy Smith ci racconta un episodio accaduto a Harvey Smith, direttore del progetto *Deus Ex*. Mentre giocava a *Thief* e conduceva le sue indagini dentro una grande casa, fece svenire un custode e si mise a cercare un posto sicuro in cui nascondere il corpo, quando sentì arrivare una guardia. Lo lasciò cadere e si nascose, ma si rese conto di averlo abbandonato su una parte di corridoio in discesa che portava alla piscina. La missione prevedeva che non uccidesse nessuno, ma il custode esanime stava cominciando a scivolare verso l'acqua e, se ci fosse caduto dentro, sarebbe certamente morto annegato. Doveva uscire per salvarlo, ma in questo modo la guardia lo avrebbe scoperto.

Situazioni simili pongono il giocatore al centro assoluto dell'azione: deve compiere rapidamente delle scelte difficili. Non soltanto ci sono vari modi per risolvere la "crisi", ma sono state le sue stesse azioni a crearla.

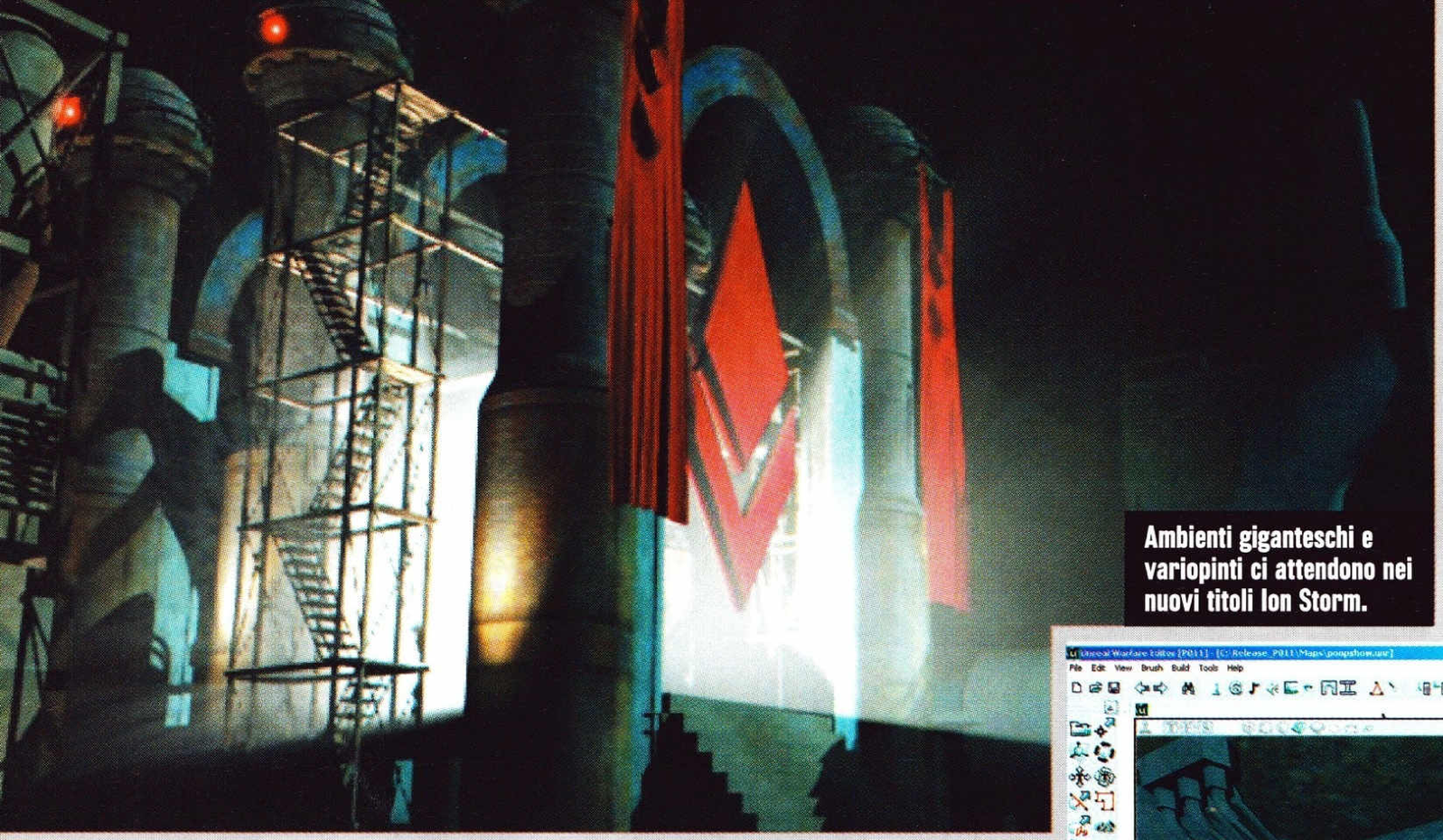
Warren Spector è convinto che, prima o poi, i giocatori si stancheranno di personaggi e storie lineari, in cui l'unico scopo sia quello di eliminare fisicamente i nemici. Ammettendo una certa punta di presunzione, afferma che lo scopo della sua casa di sviluppo è quello di permettere il più possibile al pubblico di esprimersi liberamente, spingendo su questo punto non soltanto perché ritiene che sia la cosa giusta da fare, ma anche perché spera che questo costringerà altri sviluppatori a seguire una filosofia diversa, anche se, naturalmente, cambiamenti del genere non sono mai facili.

L'attuale produttore associato del progetto *Thief III*, Lulu Lamer, che ha lavorato nel campo del servizio qualità alla Looking Glass, ci ha parlato delle difficoltà di mantenere un giusto equilibrio in un ambiente così difficile e fluido. Qualsiasi rotta un giocatore sia in grado di prendere, sia su un piano tattico e pianificato al secondo, come in *Thief*, sia a un livello di sviluppo del personaggio, come in *Deus Ex*, rende sempre più difficile controllare un prodotto. Mentre il gruppo stava elaborando il sistema di controllo di *System Shock 2*, Lulu Lamer passò ben due giorni cercando di capire come poter condurre dei test di

LEZIONI IMPARATE DA *THIEF*

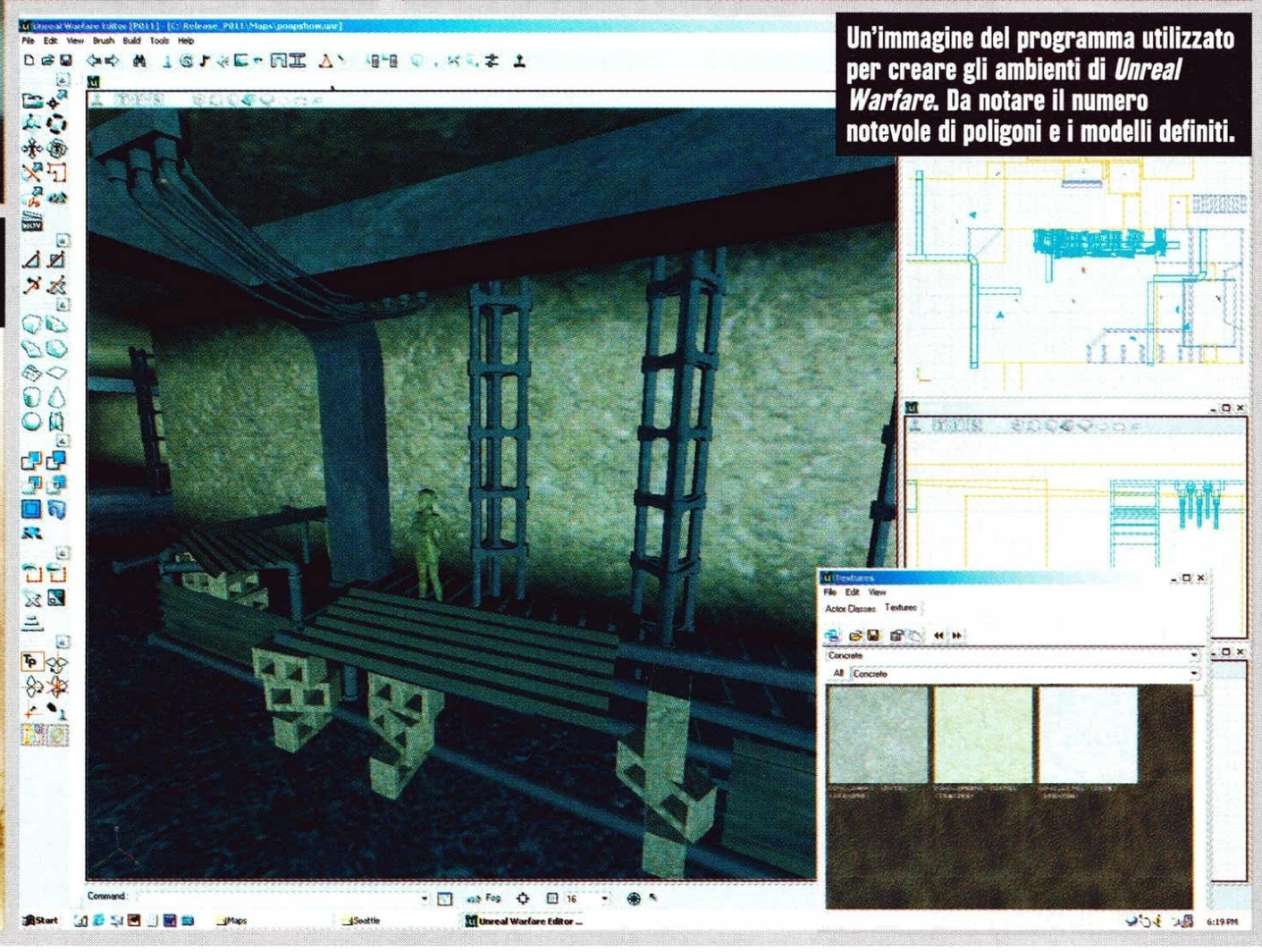
"Ascoltando gli appassionati, ci siamo fatti un'idea di quali siano gli elementi che fanno funzionare un gioco come *Thief*. Abbiamo imparato molto sull'interazione con l'ambiente, e su come creare esperienze di infiltrazione e di spionaggio con una buona dose di azione. Penso che la cosa più importante che abbiamo appreso è che muoversi cautamente può essere davvero divertente in un gioco d'azione: se non fosse vero, *Thief* non avrebbe avuto tutto il successo che ha riscosso. Penso che *Thief III* mostrerà tutto questo in una chiave nuova". Randy Smith, Direttore del progetto *Thief III*

Come non rimanere affascinati dalla cura riservata allo sviluppo della trama nel nuovo *Thief III*.

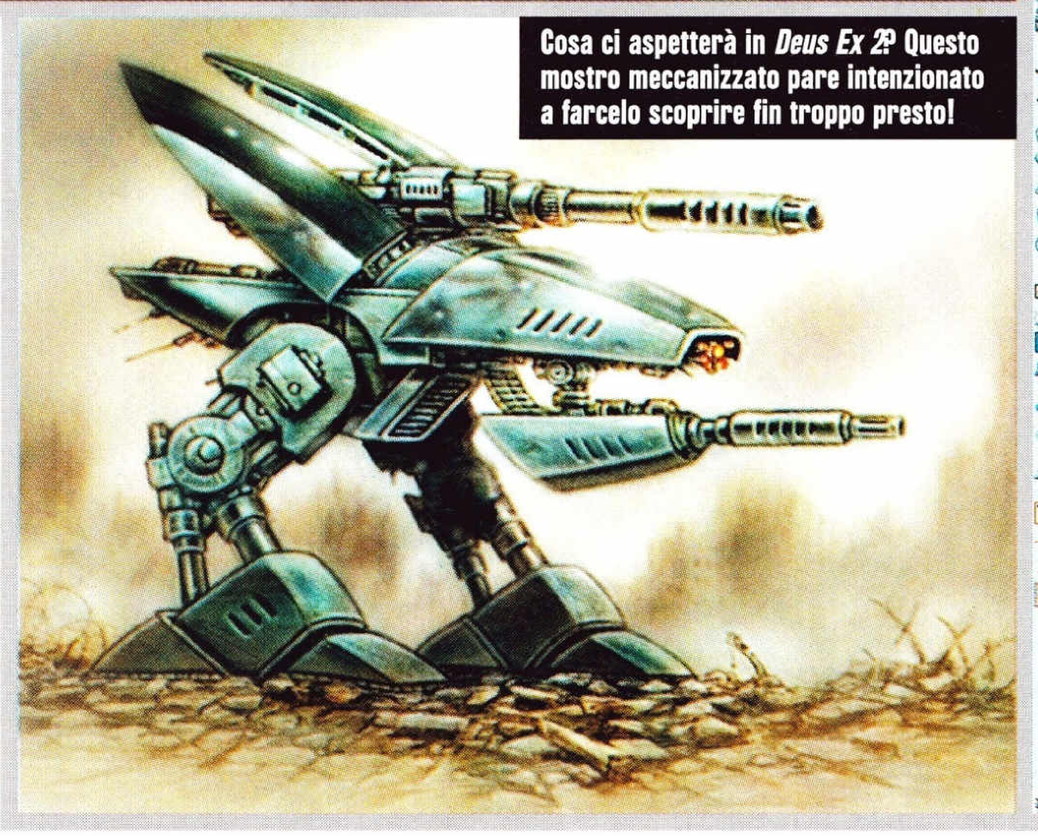


Ambienti giganteschi e variopinti ci attendono nei nuovi titoli Ion Storm.

I primi oggetti renderizzati di *Deus Ex 2*. Una toilette non è mai stata così bella.



Un'immagine del programma utilizzato per creare gli ambienti di *Unreal Warfare*. Da notare il numero notevole di poligoni e i modelli definiti.

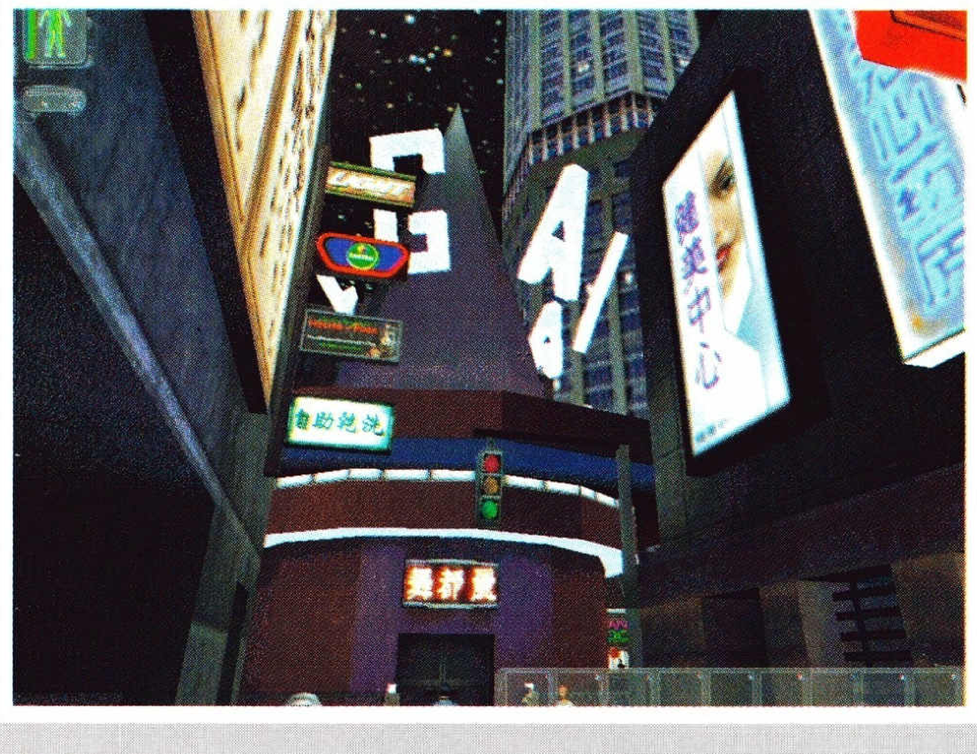


Cosa ci aspetterà in *Deus Ex 2*? Questo mostro meccanizzato pare intenzionato a farcelo scoprire fin troppo presto!

ESPANSIONI PER TUTTI I GUSTI

■ IL MEGLIO DEI MOD PER : **Deus Ex**

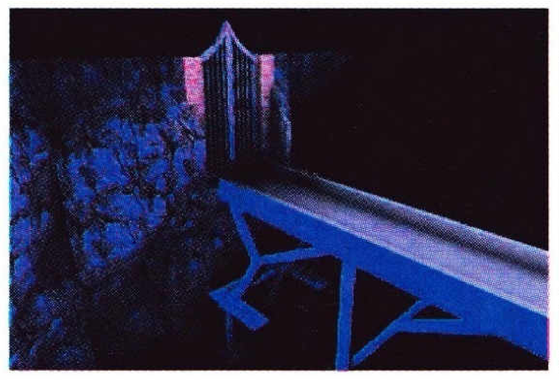
Dall'uscita del gioco, molti appassionati hanno lavorato per espandere il mondo di *Deus Ex* con i loro sforzi. La maggior parte, ha scoperto che si trattava di un'impresa troppo difficoltosa e ha lasciato perdere, ma sono nate anche dei Mod piuttosto interessanti, che potrebbero placare la nostra fame di simulazione almeno fino all'uscita di *Deus Ex 2*. Eccone alcuni esempi.



REDSUN 2020

Si tratta di una delle espansioni più complete ed è basata su una campagna narrativa ambientata in Giappone. Il nostro alter-ego sarà Joseph, un agente della stessa organizzazione di J. C. Denton. Un ottimo "revival" del titolo originale.

www.redsun2020.com



MIDNIGHT

Questo Mod prende ispirazione dagli horror di sopravvivenza come *Resident Evil* e cerca di utilizzare il sistema del gioco per creare qualcosa di simile. Le innovazioni comprendono la possibilità di unire più oggetti tra loro, in modo da far leva su aspetti più tipici del genere avventuroso. L'espansione è ben realizzata e profonda.

www.planetdeusex.com/midnight

COLD-HEARTED

Una delle rivisitazioni più oscure e tetre, in cui giocheremo il ruolo di un agente cibernetico in una squadra della morte, con elementi narrativi evidentemente riferiti all'attuale situazione Mediorientale.

www.planetdeusex.com/ravaged

EVE OF DESTRUCTION

Un titolo che rievoca i brani dei Beatles e dei fumetti pop-anarchici. Si tratta di un'espansione più recente, ma che pensiamo possa essere molto promettente: l'ispirazione è quella di un gioco basato sul film "The Fight Club". Terrorismo, manipolazione dei media e libertà di movimento totale negli ambienti urbani. L'alienazione non è mai suonata così attraente.

www.planetdeusex.com/eve

qualità, considerate le diverse classi di personaggi, le molteplici abilità, i tratti, le armi e via di questo passo.

Concentriamoci, però, su *Deus Ex*. Questo titolo, che ha riscosso tanto successo di pubblico e di critica, è una sorta di storia paranoica e spionistica da "ipotesi di complotto". Le sue radici, tuttavia, risalgono al periodo in cui Warren Spector lavorava ancora in Origin, quando propose un progetto chiamato *Troubleshooter*, subito dopo l'uscita di *Ultima Underworld 2*.

Si trattava di un altro gioco d'azione in prima persona, ma non fantasy. Avrebbe dovuto essere ambientato nel mondo reale, al giorno d'oggi. Il progetto fu rifiutato, finché non si arrivò alla fondazione della Ion Storm Austin.

Deus Ex 2 è appena uscito dalla fase di pre-produzione e, come è normale nella politica di questa casa di sviluppo, non sono ancora state concesse dichiarazioni riguardo la trama. Si sa che è un altro titolo che riguarda intrighi spionistici e cospirazioni, partendo esattamente dal finale del primo gioco, il che è piuttosto problematico se si pensa che *Deus Ex* prevedeva tre finali fondamentalmente differenti. Non ci è dato di sapere, al momento, quale di questi sarà usato come finale "ufficiale" per il seguito.

Siamo, invece, a conoscenza di qualcosa in più riguardo al sistema tecnico e grafico del gioco: come era facile aspettarsi, i programmatori di Ion Storm hanno deciso di seguire lo sviluppo del sistema di *Unreal*, utilizzando quello che diventerà il fulcro del nuovo titolo, *Unreal Warfare*, con tutte le possibilità di ambienti esterni realistici, animazioni particolari per i personaggi (dotati di un sistema scheletrico), e un avanzato sistema grafico particellare. Tutto questo conduce a un numero di poligoni dieci volte più alto per la definizione dei personaggi, e dettagli centuplicati per la realizzazione di scenari esterni su vasta scala, con la possibilità di usare le caratteristiche del sistema per creare realisticamente fiamme, fumo, vestiti, capelli, effetti atmosferici e vetri che si rompono, proprio come nel mondo reale. Il sistema è stato modificato e adattato alle esigenze del gruppo di sviluppo, soprattutto in ambito di leggi fisiche e di Intelligenza Artificiale, elementi, come abbiamo già detto, estremamente importanti per le realizzazione di una simulazione davvero coinvolgente. Per mettere alla prova questa nuova tecnologia è stata creare una mappa della città di Seattle: mentre il titolo originale prevedeva 400 poligoni visibili su schermo contemporaneamente, il nuovo sistema ne permette 40.000. Soltanto la torre di Seattle ne utilizza ben 6.800.

Harvey Smith, promosso a direttore dal suo incarico precedente di designer capo, guida una squadra che include un misto di nuovi talenti provenienti dal corpo dilaniato della Looking Glass (un trio di programmatori) e di vecchie guardie che hanno lavorato al progetto precedente; uno tra tutti, Sheldon Pacotti, che si occuperà di scrivere, anche questa volta, la sceneggiatura della storia, un compito davvero difficile considerato che il titolo originale prevedeva circa 10.000 righe di dialoghi per 400 personaggi differenti. L'aspetto più interessante di *Deus Ex 2* risiede, però, in un'opzione che non è stata inclusa nel primo titolo: la possibilità di giocare controllando sia un personaggio maschile, sia uno femminile. Il nome neutrale del protagonista, J. C. Denton, era stato scelto appositamente per consentire entrambe le possibilità, opzione che venne poi tagliata per questioni di spazio e di tempo dal CD definitivo. Come riusciranno a introdurre nuovamente questa opportunità, ovviamente, rimane per ora un mistero.

Rimanendo in tema di segreti, la nostra attenzione non può che spostarsi su *Thief III*. Il titolo originale, nonostante la fama di essere l'ennesimo successo Looking Glass a non

■ COSÌ PARLÒ: **Randy Smith**

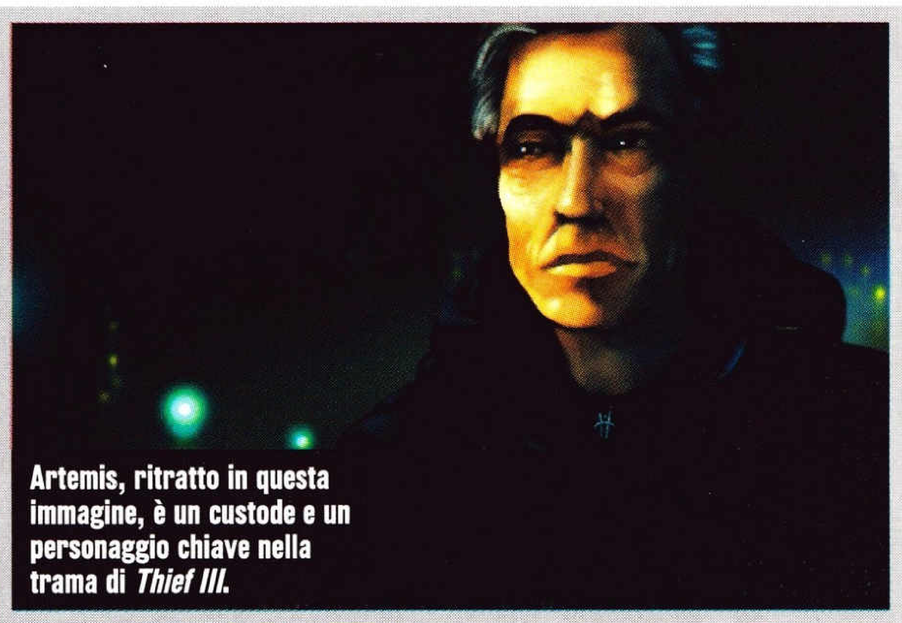
■ GIOCO: ***Thief III***

■ CITAZIONE: **"La vera forza dei giochi in soggettiva è la possibilità di far sentire il giocatore partecipe nell'ambiente circostante."**

NUOVO SANGUE

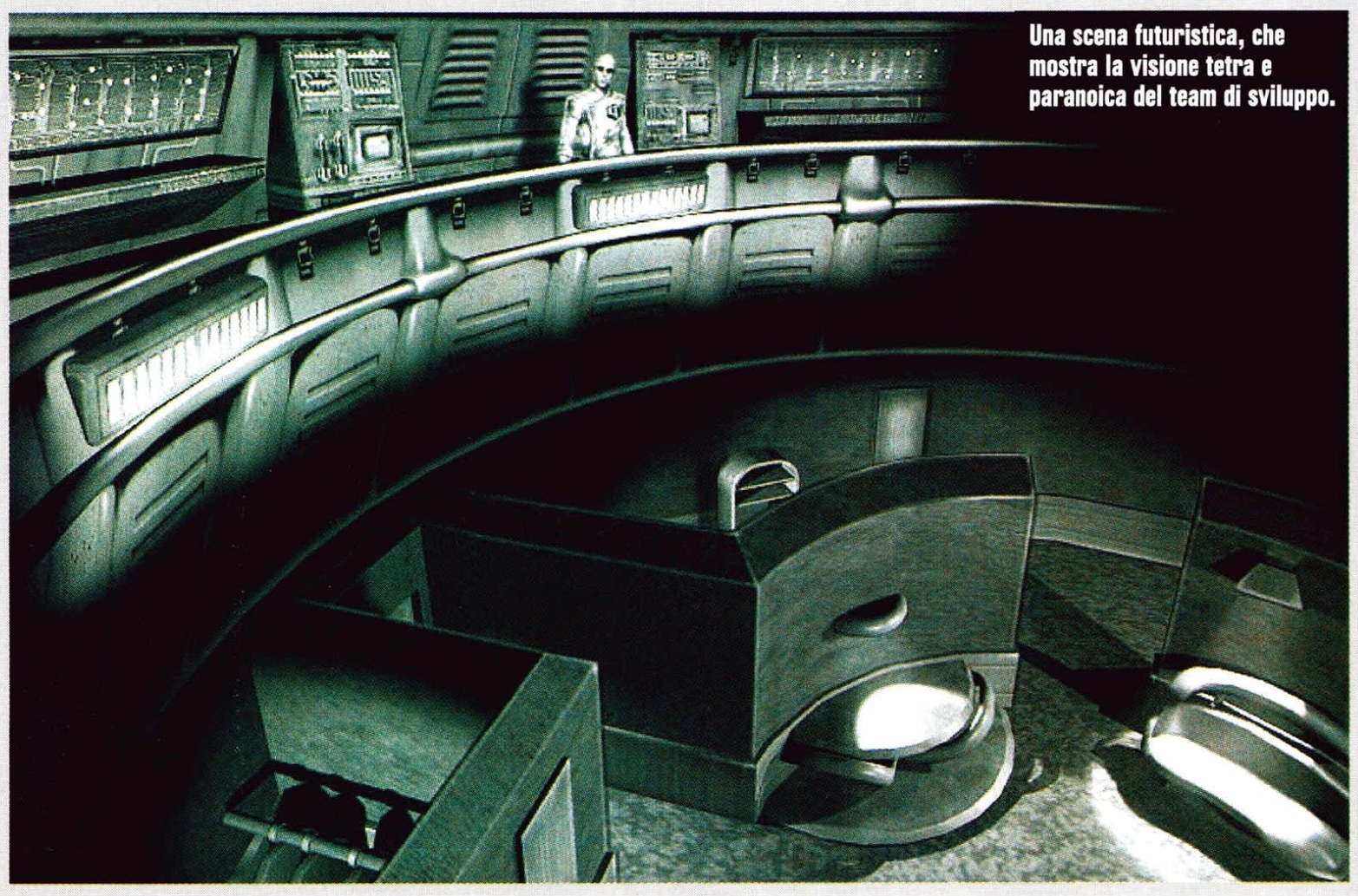
"La squadra di Ion Storm Austin stava sviluppando giochi di simulazione 3D in contemporanea agli sforzi di Looking Glass. L'inserimento di alcuni elementi di quest'ultima nel nostro gruppo è un vantaggio reciproco e rende le loro possibilità di espressione più brillanti".
Lulu Lamer, produttore associato per il progetto *Thief III*

Un'immagine molto evocativa per la presentazione di *Thief III*.



Artemis, ritratto in questa immagine, è un custode e un personaggio chiave nella trama di *Thief III*.

Una delle prime immagini di *Thief III* tratte direttamente dal gioco vero e proprio.



Una scena futuristica, che mostra la visione tetra e paranoica del team di sviluppo.

■ COSÌ PARLÒ: **Warren Spector** ■ GIOCO: ***Deus Ex 2/Thief III***

■ CITAZIONE: **"*Thief* è un gioco essenziale, focalizzato totalmente su un obiettivo. È semplice ed elegante."**

avere riscontri commerciali, venne ben accolto dai giocatori e dalla critica, sorte che toccò anche al seguito, acclamato da tutti gli appassionati e diventato punto di riferimento per coloro che guardano più all'aspetto tattico e di ragionamento che non alla potenza dell'arsenale distruttivo. Le radici del gioco risalgono nientemeno che al 1996, quando si chiamava ancora *Dark Camelot* e doveva trattarsi di una fiaba oscura, basata sulle leggende del ciclo Arturiano. Nel corso del tempo è cambiato fino a diventare, come dice Warren Spector, un gioco minimalista, essenziale, estremamente focalizzato nei suoi obiettivi. Insomma, un titolo davvero brillante per idea e realizzazione. *Thief III* era già in fase di sviluppo alla Looking Glass prima della sua chiusura, utilizzando il sistema grafico sviluppato in proprio e chiamato "Siege". Avrebbe dovuto essere ambientato in una città completamente a disposizione del giocatore, che sarebbe stato libero di scoprire la trama passo dopo passo. In seguito, Eidos ha acquistato i diritti del gioco per continuarne lo sviluppo, affidandolo naturalmente a Ion Storm Austin. Quattro elementi della Looking Glass hanno contiunuato a seguire il progetto: Randy Smith, Lulu Lamer (produttore associato), Emil Pagilarulo (designer) e Terri Brosius (scrittore). Essi hanno formato il fulcro di un gruppo di sviluppo che, attualmente, conta quattordici persone e che crescerà ancora, anche se, come fa notare Randy Smith, la cosa più importante è trovare chi sia veramente motivato a compiere il lavoro secondo la filosofia della squadra. Il gioco sta per uscire dalla fase di pre-produzione, dopo sei mesi di lavoro. Il gruppo ha anche acquistato la licenza per l'utilizzo del sistema di *Unreal Warfare*, che verrà ampiamente modificato per adattarsi alle esigenze estremamente specializzate di *Thief*.

Sarà quindi piuttosto interessante vedere come procederà lo sviluppo senza il sistema grafico originale, le cui capacità di gestione delle ombre e delle fonti di luce erano ovviamente molto importanti. Per ora, è stato realizzato il demo di un livello all'interno di un castello, un esempio che rimane molto fedele alle idee originali del progetto, con elementi gotici e ambienti cupi e minacciosi.

Come nel caso di *Deus Ex 2*, il nuovo sistema permetterà la realizzazione di livelli ancora più grandi di quelli visti nel secondo titolo della serie. Ovviamente, l'Intelligenza Artificiale dei personaggi verrà migliorata, riscritta da zero per quanto riguarda le possibilità di percepire o vedere il giocatore.

Sul fronte del design, il gruppo è in fase di documentazione e raccolta materiale: mille decisioni importanti, come la possibilità di passare da un'arma all'altra o utilizzare gli oggetti dell'inventario. La continuazione o (se le voci sono autentiche) il capitolo finale della trilogia avrà una struttura particolarmente intricata, sebbene realizzata seguendo un piano ordinato e preciso.

Benché i due titoli qui presentati abbiano in comune un ambiente tridimensionale e una visuale in prima persona, potremmo dire che gli approcci utilizzati sono agli antipodi. *Thief* si focalizza unicamente su un aspetto di gioco, mentre *Deus Ex* si apre e include tutto il mondo. C'è senza dubbio molto spazio per entrambi, come afferma Randy Smith. Harvey Smith pensa che Randy sia la persona giusta per il progetto, poiché proviene da una scuola molto concentrata sugli obiettivi, mentre Warren Spector è un designer globale, che vuole fornire al giocatore più elementi possibile.

Forse, Ion Storm potrebbe riuscire addirittura a separare il termine "sparatutto" dalle parole "in prima persona": in fondo il "genere" non è altro che un cliché, un'etichetta. Se possiamo facilmente catalogare qualcosa, è inevitabile che esistano dei precedenti e non si tratti di una rivoluzione. Le visuali delle telecamere virtuali non limitano le possibilità di intrattenimento.

La vera forza dei giochi in soggettiva è la capacità di far sentire l'appassionato davvero partecipe ed è un peccato, secondo i designer di Ion Storm, che la maggior parte dei titoli in commercio sfruttino questa dote importante in modo limitato. Finora, il nostro alter-ego virtuale è stato solamente (per usare un termine coniato da Marc Leblanc, ex-programmatore/designer di Looking Glass) una specie di Edward Mani-di-Pistola, capace di interagire con il mondo circostante unicamente tramite i proiettili delle sue armi, persino nelle situazioni non violente. Secondo Warren Spector e i suoi colleghi, questa moda non può durare per sempre.

Perché, dunque, i ragazzi di Ion Storm Austin sono così importanti per il futuro del mondo videoludico? Forse perché realizzano giochi che i critici non esitano a definire "opere d'arte" nel vero senso della parola. Forse perché offrono al mercato del divertimento interattivo la più grande e luminosa speranza che sia rimasta.

GIOCHI PER COMPUTER

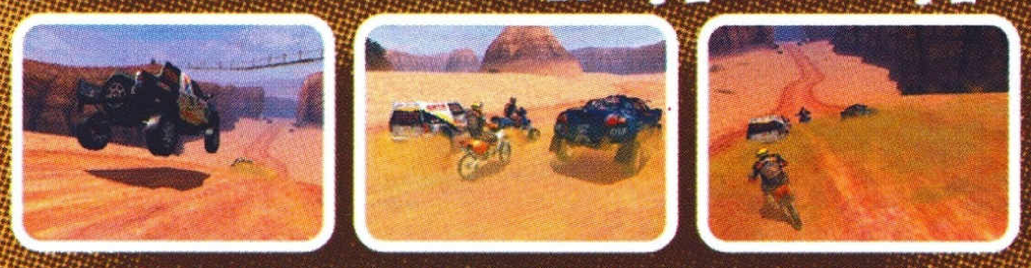
I LIVELLI DI THIEF

"Cerco di concentrarmi sugli aspetti riguardanti luci e ombre meno di quanto si possa immaginare. Disegnando le mappe per *Thief* si diventa molto bravi in fatto d'illuminazione, di ombre e di come funzionano le meccaniche di "occultamento" nel gioco. Bisogna pensare in termini di scenari e di giocabilità adatti a un personaggio come il protagonista. Le mie influenze derivano principalmente dalla letteratura classica: amo molto Charles Dickens e il mondo descritto in libri come "Oliver Twist", che mostrano le brutture delle moderne metropoli. Sono rimasto suggestionato anche dai romanzi fantastici ambientati negli oceani. La missione nel sottomarino in *Thief II* si ispirava al Nautilus, e la costruzione del modello era basata sulle descrizioni del sottomarino in "Ventimila Leghe Sotto i Mari". E i pirati! Come si fa a non amare i pirati?"
Emil Pagilarulo, designer di *Thief III*

Paris Dakar TOTAL

PARIS-DAKAR™ RALLY

ARRIVARE IN FONDO E' GIÀ UNA VITTORIA!



www.ACCLAIM.com

PARIS DAKAR™ and Acclaim ® & © 2001 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Product under license from ASO, S.A.
All trademark rights reserved. © ASO, S.A. Developed by Broadsword Interactive. All rights reserved.

www.halifax.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

UN MERCATO A TRE DIMENSIONI IN CONTINUA EVOLUZIONE

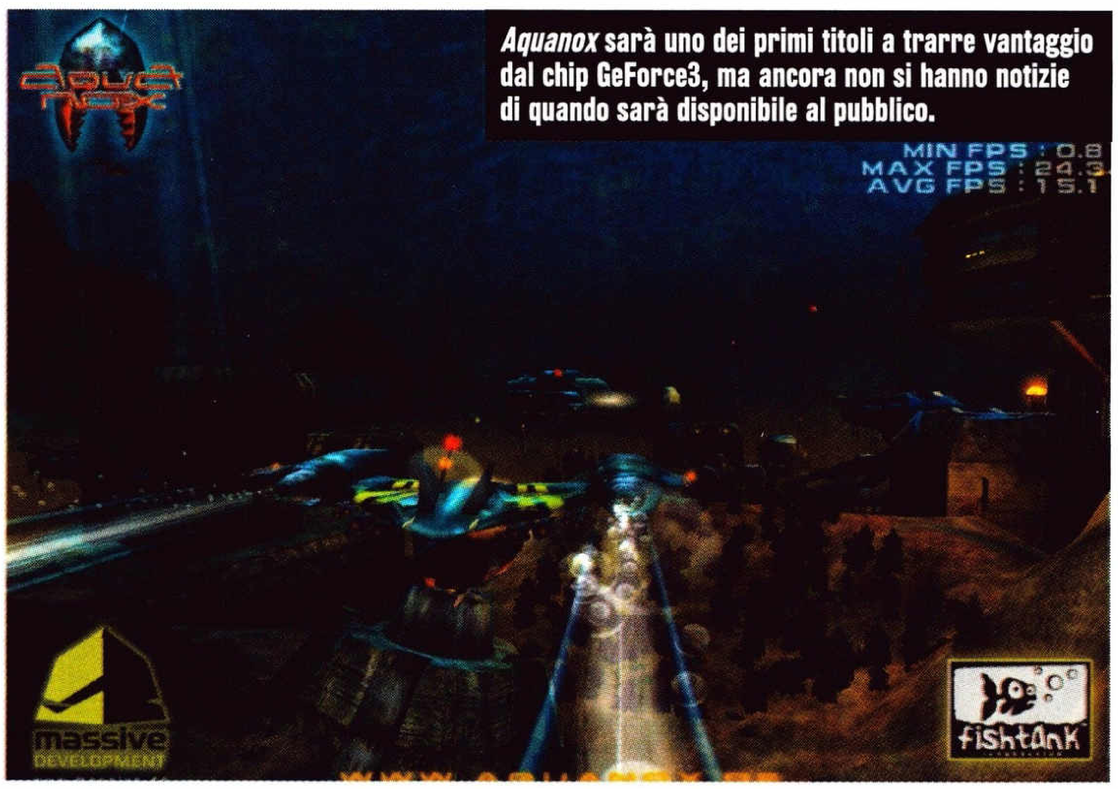
Ha senso cavalcare l'onda del progresso e acquistare sempre il meglio sul mercato?

DOPO l'annuncio dell'acquisizione di 3dfx Inc., l'azienda pioniera del mercato degli acceleratori 3D dedicati ai videogiocatori, erano in molti a prevedere un futuro dove Nvidia avrebbe giocato il ruolo di monopolista nel settore.

In effetti, la situazione per un certo periodo è stata proprio questa, anche perché Matrox ha da tempo abbandonato la corsa alle prestazioni ludiche, e ATI non è riuscita a conquistare il cuore dei giocatori con il suo processore Radeon.

Seguendo l'esempio di Intel e Microsoft ci troviamo forse di fronte a un nuovo monopolio?

Attualmente, sembrerebbe di no. Molti giocatori sono stufi dei continui aggiornamenti che, specialmente in campo grafico, si fanno ogni giorno più costosi quando si vogliono possedere le periferiche di punta. In tanti, poi, stanno iniziando a rendersi conto che si contano sulle dita di una mano i titoli che sfruttano in maniera adeguata le schede più recenti. Questo fatto non deve stupire: Nvidia sforna un nuovo chip grafico ogni sei mesi circa, mantenendo le promesse fatte, mentre il ciclo di sviluppo di un gioco è ben più lungo (si parla di anni).



***Aquanox* sarà uno dei primi titoli a trarre vantaggio dal chip GeForce3, ma ancora non si hanno notizie di quando sarà disponibile al pubblico.**

Un programmatore, quindi, difficilmente sarà in grado di ottimizzare il proprio lavoro per le tecnologie più recenti, e in questa maniera schede come le GeForce3 potranno dimostrare il loro potenziale solo qualche tempo dopo la loro uscita, quando verranno probabilmente "superate" da altri modelli.

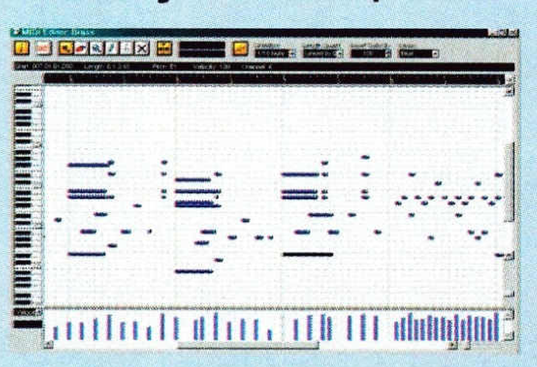
Per questi motivi, solo raramente è vantaggioso comprare l'ultimo acceleratore grafico sulla piazza, e conviene investire i propri risparmi in modelli magari più attempati, ma che comunque garantiscono velocità più che dignitose con quasi tutti i giochi disponibili. Ecco spiegato il successo di processori come il GeForce2 MX, o delle alternative economiche (ma non per questo meno valide) offerte, per esempio, dalle schede equipaggiate con chip Kyro e Kyro II. Quando questi acceleratori 3D inizieranno a sentire il peso del tempo, i modelli più evoluti, che prima erano carissimi, saranno accessibili a prezzi più economici. La situazione è simile a quella dei processori, dove un incremento della frequenza di 50 o 100 MHz fa raddoppiare il costo, nonostante la differenza di velocità sia limitata a pochi punti percentuali. Anche in questo campo, però, i prezzi sono in continuo calo.

Qualcuno si chiederà se tutto ciò ha un senso... noi siamo convinti di sì. L'introduzione di prodotti

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

AMD SI DA ALLA MUSICA

Nel tentativo di conquistare sempre più utenti, AMD ha annunciato un accordo con Steinberg Multimedia, la casa creatrice di Cubase, il programma di editing audio professionale più utilizzato al mondo. I nuovi prodotti di Steinberg, Nuendo e Halion (programmi disegnati per chi deve creare tracce musicali per DVD e film), sfrutteranno le istruzioni 3dNow e le nuove 3dNow Professional per accelerare i tempi di mixaggio ed elaborazione audio. È interessante notare, quindi, che le prossime produzioni di Britney Spears e della Warner Bros. (i prodotti Steinberg sono praticamente lo standard a Hollywood e dintorni) potrebbero essere arrangiate proprio con lo stesso processore che pulsa all'interno di tanti nostri PC, abbattendo così il predominio del Macintosh in questo campo.



ATI SUL PIEDE DI GUERRA

Da quando Nvidia ha sconfitto la rivale 3dfx, la canadese ATI sembra avere preso sul serio il mercato delle schede 3D. Non contenta della tecnica TrueForm, presentata poche settimane orsono, la casa dell'Ontario ha reso pubbliche alcune delle caratteristiche del prossimo processore Radeon2. Fra tutte, spicca SmartShader, l'equivalente ATI dell'Nfinite FX di Nvidia. Anche il Radeon2 offrirà, quindi, unità di Vertex e Pixel Shading riprogrammabili, che permetteranno di accelerare

HERCULES 3D PROPHET 4000XT

■ Produttore **Hercules** ■ Distributore **Guillemot** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo Lire **200.000**

LA scelta di una scheda video non è mai un compito facile. Le GeForce3 sono potenti, ma ancora costose e non propriamente sfruttate, mentre le alternative più economiche, come le schede basate sui processori Kyro II, Radeon, GeForce2 e GeForce2 MX, diventeranno obsolete non appena usciranno giochi pensati appositamente per le librerie di sistema DirectX 8, ormai destinate a sostituire definitivamente le OpenGL. Come fare, dunque, per aggiornare il proprio sistema in maniera economica, in attesa che il mercato si stabilizzi? La Prophet 4000XT è dedicata proprio a chi ha questo genere di necessità, viste le prestazioni accettabili e il costo accessibile.

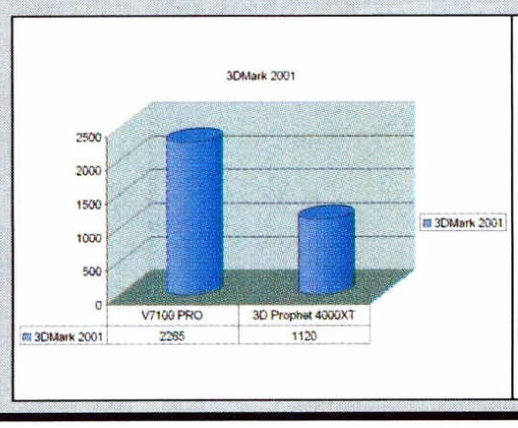
Il processore grafico utilizzato è il Kyro di prima generazione (predecessore di quello installato sulla più potente Prophet 4500), accompagnato da 32 MB di RAM. Questo chip, al contrario dei vari modelli di GeForce, non possiede un'unità T&L (Transform & Lightning) per sgravare il processore centrale da alcuni calcoli, ma utilizza un'altra tecnica che si è rivelata piuttosto efficace: il Tile Based Rendering. Questo procedimento consiste nel suddividere una scena in vari "tasselli", decidere quali siano i poligoni visibili e non, e infine calcolare solo quelli di cui il gioco necessita, evitando lo spreco risorse i particolari che rimarrebbero nascosti.

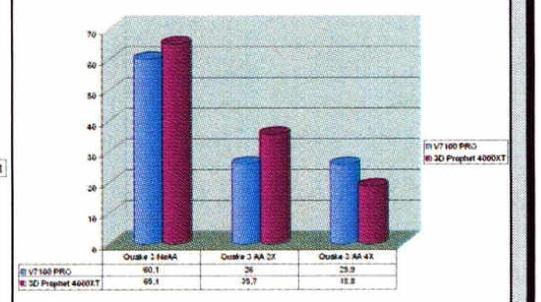
Come abbiamo potuto vedere con la Prophet 4500, provata nel numero di giugno, questo approccio si rivela valido, e consente di ottenere prestazioni molto vicine a quelle dei chip Nvidia della stessa fascia di prezzo. La Prophet 4000XT non è troppo distante dalla sorella maggiore in quanto a prestazioni, pur costando quasi la metà. L'unica perplessità è suscitata dai driver, che sembrano poco stabili: a volte, infatti, si presentano alcuni problemi di visualizzazione, per esempio navigando su Internet. Niente di grave, comunque, visto che si tratta di imperfezioni che durano frazioni di secondo, e che probabilmente verranno risolte con le versioni successive dei driver.

Tutto sommato, quindi, questa scheda svolge egregiamente il proprio compito, offrendo un rapporto qualità/prezzo decisamente invitante.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Dalle prove si può notare come questa scheda regga bene il confronto con la concorrenza della stessa fascia di prezzo: niente di eccezionale, ma calcolando il costo contenuto, non ci si può lamentare delle prestazioni del processore Kyro I.
Le prove sono state eseguite su un computer equipaggiato con Pentium III 800 e 128 MB di RAM PC133. I benchmark sono *Quake 3: Arena*, 3DMark 2001.





IN DUE PAROLE...

Una scheda grafica a questo prezzo è molto interessante, anche se non bisogna aspettarsi che faccia miracoli.

8

CARATTERISTICHE

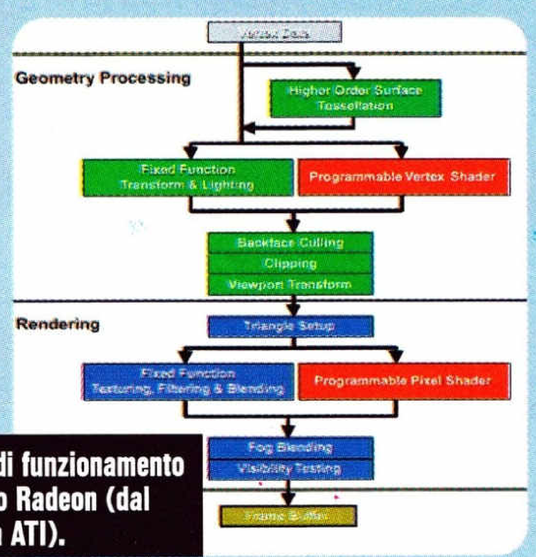
RAM INSTALLATA	32MB
PROCESSORE	Kyro I
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	NO

costosi e potentissimi, anche se non sfruttati, permette ai fabbricanti di hardware di concentrarsi su nuove tecnologie, immettendole sul mercato con un certo anticipo rispetto all'effettiva necessità. Così facendo, si inizia a creare una base di utenti che nei mesi successivi non potrà venire ignorata dagli sviluppatori, e soprattutto si permette a chi crea i programmi di pianificare il proprio lavoro, evitando, per esempio, di supportare tecnologie poco diffuse. Grazie a questa filosofia è ormai finito il tempo dei mille acceleratori incompatibili fra loro, e se guardiamo alle specifiche delle varie schede, c'è da ammettere che le differenze sono minime. Questo anche perché ormai esiste una base comune a tutti, e cioè le librerie di sistema DirectX, che sono il vero motore dell'innovazione. Un esempio lampante è costituito da Nvidia, che ha studiato il suo chip GeForce3 in modo che sia pienamente compatibile con tutte le specifiche dell'ottava versione della libreria di Microsoft, o da ATI, che sta progettando processori che inizieranno a sfruttare alcune delle caratteristiche principali delle prossime DirectX 9, cercando di anticipare la concorrenza.

In definitiva, la battaglia delle vendite per quanto riguarda le schede grafiche è concentrata sulla fascia media del mercato, mentre per gli acceleratori ad alto costo è il colosso Nvidia a dettare legge, in un certo senso aprendo la strada ad altri produttori.

GIOCHI COMPUTER

e non abbiamo mai osato chiedere...



Schema di funzionamento del nuovo Radeon (dal sito della ATI).

tutte le funzioni delle librerie di sistema DirectX 8. Si vocifera, però, che le unità in questione saranno doppie, e che ognuna permetterà l'elaborazione di 3 Texture, contro le 2 dei chip GeForce3. Questo dovrebbe permettere al processore di ATI di superare l'avversario nei giochi dotati di caratteristiche grafiche avanzate quali Bump Mapping e Anisotropic Filtering. Non solo, le istruzioni di Pixel Shading sono, a detta degli sviluppatori, più elastiche e adattabili alle esigenze dei vari giochi. Sulla carta, quindi, il Radeon2 si prospetta come un temibile rivale per Nvidia, che non presenterà nessun nuovo chip ad alte prestazioni fino all'anno prossimo.

MAXTOR SENZA LIMITI

Maxtor si è alleata con Compaq, Via e Microsoft per sviluppare una nuova tecnologia di comunicazione, che permetta il superamento del limite attuale dei dischi rigidi IDE, barriera che non consente la creazione di dischi più grandi di 137GB. La nuova tecnica, che non ha ancora un nome ufficiale, dovrebbe permettere la creazione di dischi contenenti fino a 144.000 Terabyte. Secondo il portavoce di Maxtor, Ted deffenbaugh, questa scoperta allontanerà la necessità di sviluppare nuovi standard per almeno 20 anni, mentre attualmente i controller degli

IL MASSIMO CHE POSSIAMO AVERE OGGI

EXECUTIVE PC PLAYMAKER ATHLON 1.3 GHZ

■ Produttore **Executive** ■ Telefono **800-826.173** ■ Prezzo Lire **7.200.000** ■ Processore **Athlon 1333 MHz** ■ Memoria **256 MB SDRAM DDR PC2100** ■ Disco rigido **Samsung da 40 GB** ■ DVD-ROM **Artec Electronics 16X/40X** ■ Scheda video **Asus V8200 con GeForce3 e 64 MB di RAM DDR** ■ Monitor **Sampo 17 pollici a cristalli liquidi** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live! Player 5.1** ■ Accessori **Motorola 56 kbps PCI, casse Cambridge Soundworks Desktop Theatre DTT22000**

Il primo dettaglio che si nota di questa configurazione è il prezzo: 7.200.000 Lire non sono alla portata di tutte le tasche, ma la qualità delle componenti che equipaggiano l'Executive PC Playmaker giustifica il prezzo piuttosto elevato.

Il processore è un Athlon Thunderbird a 1.333 MHz, una fra le CPU più veloci in commercio, battuto solo dal "fratello" a 1,4 GHz. La scheda madre che lo ospita, una Asus A7A266, è basata sul chipset ALI Magic M1647, fra le cui caratteristiche ricordiamo il bus a 266 MHz e la possibilità di supportare sia moduli di memoria SDRAM, sia moduli DDR. Questo tipo di memoria, più veloce e affidabile rispetto alle "vecchie" SDRAM, da tempo viene utilizzato sulle schede video di fascia alta, e solo recentemente si trova anche nelle configurazioni dei computer, anche grazie al prezzo che si sta velocemente abbassando.

Il processore viene affiancato dalla scheda grafica V8200, punta di diamante della famiglia Asus, munita di processore grafico GeForce3 targato Nvidia. Questo incredibile condensato di tecnologia, oltre a superare le già ottime prestazioni offerte dal GeForce2 Ultra, introduce una serie di migliorie alla qualità dell'immagine che ci lasceranno assolutamente sbalorditi. L'acceleratore 3D è equipaggiato con 64 MB di memoria, anch'essa di tipo DDR.

Il resto della configurazione è all'altezza di queste componenti: il disco fisso Samsung da 40 GB, il DVD-ROM Artec a 16 velocità (40 per i normali CD) e il modem Motorola a 56 kbps non hanno nulla da invidiare ai migliori prodotti sul mercato. La sottosezione audio, in particolare, è composta dalla scheda sonora Creative Sound Blaster Live! Player 5.1, che, unita al sistema di casse Cambridge Soundworks Desktop Theatre DTT2000 (anch'esso presente nella dotazione), permette di ascoltare al meglio i giochi di nuova generazione, oltre che i DVD.

Un discorso a parte merita il monitor a cristalli liquidi di Sampo, che rende davvero ricca e prestigiosa questa offerta, pur rappresentando la causa principale del prezzo elevato del computer: la superficie visibile corrisponde a un normale monitor a tubo catodico da 19 pollici, ma la totale assenza di distorsioni e la nitidezza dell'immagine assicurano una resa eccezionale.

Nella configurazione dell'Executive PC Playmaker è incluso Windows 2000 Professional, il software Antivirus Panda, la documentazione in inglese e un anno di garanzia presso il rivenditore.

Da segnalare la mancanza di un masterizzatore di buon livello, per la copia dei dati e il salvataggio dei nostri lavori: una periferica che non avrebbe dovuto mancare in un computer di questo livello.

IN DUE PAROLE...

Questo computer offre praticamente quanto di meglio sia disponibile sul mercato, sia per il gioco che per il lavoro.

8

SEZIONE VIDEO	9
SEZIONE AUDIO	8

VALORE AGGIUNTO

Il monitor è davvero eccezionale, anche se il suo costo fa lievitare di parecchio il prezzo complessivo delle configurazione.

TECH NEWS

hard disk cambiano radicalmente ogni sei anni. Il supporto di Microsoft fa ben sperare nel successo della nuova iniziativa, che in futuro permetterà a ogni singolo utente di gestire una quantità di dati superiore a quella attualmente contenuta nell'intera Internet.

NUOVI CHIPSET PER PENTIUM 4

Che il chipset i840, basato su Rambus, non avrebbe avuto molto successo tra i videogiocatori era cosa prevedibile. Non a caso, Intel è già pronta con un'economica alternativa basata sulle normali SDRAM a 133MHz. L'i845 (è da notare come le versioni economiche dei chipset Intel abbiano sempre un 5 in più rispetto a quelle più costose) sarà utilizzato dai vari costruttori di schede madri già a partire dal prossimo mese, permettendo finalmente la produzione di computer basati su Pentium4 a prezzi accessibili. Intel, però, non è sola nel supporto del suo processore di punta: Via, infatti, ha ormai finito di sviluppare il P4X266, che permetterà all'ultima generazione di Intel di usufruire delle memorie DDR. Il problema è che Intel si è detta pronta a portare in giudizio Via nel caso il P4X266 venga effettivamente commercializzato, accusandola di violare alcune licenze; Via d'altro canto risponde che il diritto di produrre chip compatibili con il Pentium 4 lo ha acquisito insieme ai brevetti di S3. Insomma, la sfida è aperta, anche se rimane il fatto che visti gli ultimi, deludenti, risultati economici di Intel, tanta avversione nei confronti di un prodotto che le farebbe vendere molte CPU rimane inspiegabile.

IL MEGLIO DI CREATIVE PER CHI GIOCA

CREATIVE GEFORCE3

■ Produttore **Creative** ■ Distributore **Creative** ■ Telefono **02/8228161** ■ Prezzo Lire **999.000**

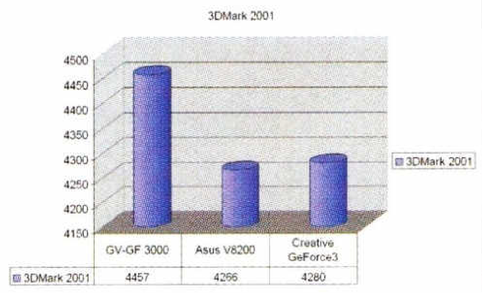
IL costo medio delle schede video di ultima generazione, nonostante rimanga ancora molto elevato, ha subito una diminuzione di parecchie centinaia di migliaia di Lire, che possono essere investite in un modulo di memoria in più, piuttosto che in un sistema di casse migliore. Se, però, abbiamo deciso di fare il gran salto, la proposta di Creative è piuttosto interessante. Il prezzo non è il più basso fra quelli disponibili sul mercato, ma bisogna anche considerare la dotazione, che include un gioco completo, *Incoming Forces*, e una speciale versione di *E-Racer*, che però comprende solamente quattro circuiti.

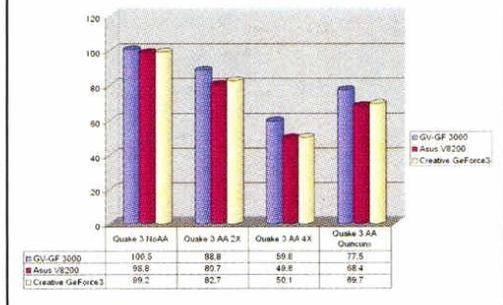
L'aspetto della scheda è piuttosto tradizionale, con un grosso dissipatore attivo (dotato, quindi, di ventolina) sul processore, mentre le memorie sono state lasciate scoperte. Questo particolare non rappresenta un problema, ma con dei piccoli dissipatori anche sui chip di RAM DDR, la scheda avrebbe offerto più garanzie nel caso si fosse deciso di portarla oltre le specifiche di fabbrica, aumentando la frequenza di funzionamento di processore e memorie. Dai nostri test, comunque, la GeForce3 è risultata stabile anche in caso di overclock, pratica che in ogni caso sconsigliamo a chi non è esperto.

Parlando di prestazioni, il modello proposto da Creative non si discosta molto dalle schede della concorrenza appartenenti alla stessa fascia, anche se è doveroso sottolineare come, in ogni caso, le differenze siano davvero limitatissime, motivo per cui consigliamo di tenere conto principalmente dei giochi in omaggio e di eventuali accessori, più che dei punteggi dei benchmark. Dal punto di vista della dotazione, la GeForce3 è nella media, visto che è equipaggiata con un'uscita TV in standard S-Video, oltre ai programmi già citati. Avremmo apprezzato molto una connessione DVI, per collegare in digitale i monitor TFT, ma si tratta di una finezza che ancora offrono in pochi, il che stupisce se si pensa al prezzo di questo tipo di schede. Confrontato con gli altri prestigiosi esponenti della sua classe, quindi, questo prodotto non dimostra particolari punti di forza, ma nemmeno gravi pecche.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Come al solito, le prove sono state eseguite su un PC con processore Pentium III 800 e 128 MB di RAM PC133. I benchmark rimangono gli stessi, cioé *Quake 3: Arena*, 3DMark 2001 e, nel caso di chip GeForce3, *Aquamark*.





IN DUE PAROLE...

Le prestazioni sono soddisfacenti, ma da un prodotto arrivato sul mercato così tardi ci si attendeva qualcosa in più.

8

CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	64MB DDR
PROCESSORE	GeForce3
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI

ECONOMICA E DOTATISSIMA

HERCULES GAMESURROUND FORTISSIMO II

■ Produttore **Hercules** ■ Distributore **Guillemot** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo Lire **145.000**

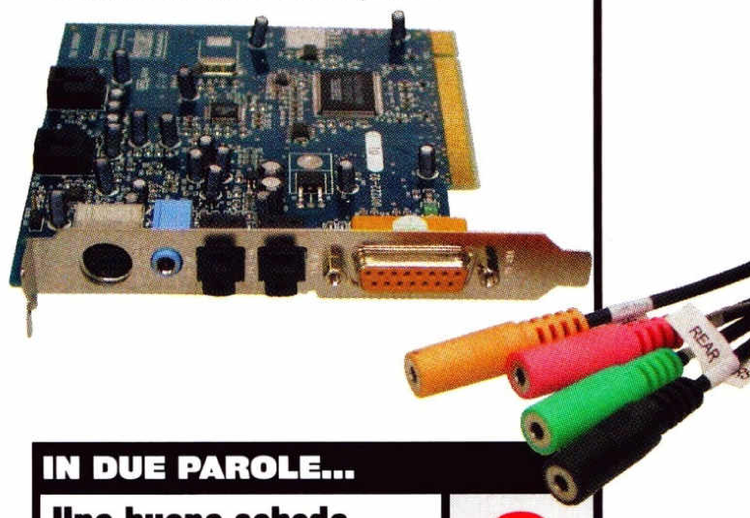
LA Hercules è una compagnia che, ultimamente, sta proponendo sistemi alternativi a quelli standard: pensiamo, per esempio, alle schede video basate sui processori Kyro e Kyro II, ma non dimentichiamo le schede audio, che cercano di proporsi come valide alternative alle famose SoundBlaster.

In proposito, abbiamo avuto la possibilità di provare la Fortissimo II, una scheda sonora economica dalle caratteristiche davvero interessanti, capaci di differenziarla dalle altre proposte dal mercato. Il chip audio è un Cirrus Logic SoundFusion CS4624, in grado di supportare tutti gli standard attuali, come A3D, DirectSound3D ed EAX 1.0 e 2.0. Sin qui non si nota nessuna differenza rispetto a una comune SoundBlaster Live!, ma dando un'occhiata al retro della scheda possiamo notare come le connessioni siano piuttosto atipiche. Innanzitutto, sono presenti entrate e uscite S/PDIF ottiche, molto utili per registrare da e con apparecchiature come DAT e Minidisc, ma anche ideali per connettere il proprio computer a un decoder Dolby Digital o DTS senza perdere in qualità, visto che il segnale non subisce degenerazioni. Purtroppo, nella confezione non è incluso il cavo TOS-Link, fondamentale per sfruttare queste porte, nonché piuttosto costoso (quelli migliori arrivano a 80.000 Lire al metro).

È presente anche un'entrata Line-In, per effettuare riversamenti da apparecchiature analogiche come lettori di cassette audio, piuttosto che da strumenti musicali. Come ultima peculiarità, è da notare una particolare presa alla quale allacciare un cavo, fornito in dotazione, contenente le uscite per altoparlanti frontali e posteriori, per le cuffie e l'entrata per il microfono. Questa caratteristica ci ha favorevolmente impressionato: grazie a un simile accorgimento è possibile, infatti, disporre comodamente delle principali connessioni, nonché collegare casse e cuffie nello stesso momento.

L'unico appunto riguarda la lunghezza del cavo: solo 35 cm, che possono risultare funzionali solo a chi posiziona il computer sopra la scrivania.

Un ulteriore plauso a Hercules per i programmi in dotazione, che comprendono l'onnipresente PowerDVD 3.0 in versione completa, Kool Karaoke, adatto a chi si diverte a cantare sulle basi delle canzoni, MusicMatch, per codificare in MP3 i propri CD, oltre a Storm Hercules SE e Acid Xpress, per chi si diletta a creare musica col PC. Insomma, siamo di fronte a una scheda sonora che, anche dopo varie prove, è risultata adatta a tutti i palati.



IN DUE PAROLE...

Una buona scheda sonora, venduta a un prezzo interessante, che pecca solo per alcuni piccoli dettagli.

8

CARATTERISTICHE

API SUPPORTATE	TUTTE
USCITA S/PDIF	SI, ottica
SUPPORTO 4 CASSE	SI
DECODIFICA AC3	NO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

La migrazione verso le memorie DDR è ormai inevitabile: la differenza di prezzo con le SDRAM è praticamente nulla, e sono già apparse sul mercato delle schede madri capaci di supportare entrambi i tipi di memoria, anche se non contemporaneamente. E' fuori di dubbio, quindi, che entro breve sarà sempre più difficile trovare in negozio delle vecchie unità SDRAM. Non ci resta che configurare al meglio il sistema dei nostri sogni.

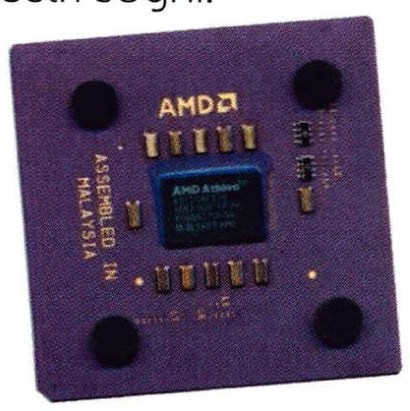
SCHERMI AD ALTA FEDELTÀ

Fino a questo momento, la scelta del monitor era molto semplice, dal momento che, una volta determinata la fascia di prezzo, i vari modelli differivano fra loro per pochi dettagli. Allo stato attuale, invece i monitor TFT (quelli ultrapiatti, per intenderci) stanno iniziando ad attrarre un numero sempre maggiore di utenti, sia in ambito domestico, sia professionale. I perché di tale interessamento sono molteplici: si parte dalla qualità perfetta dell'immagine, che presenta colori brillanti ed è priva delle distorsioni geometriche alle quali siamo abituati, per arrivare al ridottissimo ingombro. Alcuni ostacoli ne hanno frenato la diffusione in questi anni, ma ormai sembra che siano stati superati e probabilmente, in un paio d'anni, le vendite dei TFT supereranno quelle dei monitor tradizionali. Per fare un esempio, un monitor piatto da 15" (la cui area visibile è paragonabile a quella di uno schermo classico da 17") si può trovare a meno di un milione, che è più o meno il prezzo di un buon modello a tubo catodico da 17 pollici: insomma, il gioco inizia a farsi interessante. Considerando, invece, modelli TFT di fascia superiore, da 17 pollici in su, il costo si impenna. È facile prevedere, però, che sia solo questione di tempo, prima che il prezzo cali anche per loro.

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1.4 GHz **L.493.000**
- Sistema medio: Athlon 1.2 GHz **L.260.000**
- Sistema base: AMD Duron 900 MHz **L.175.000**

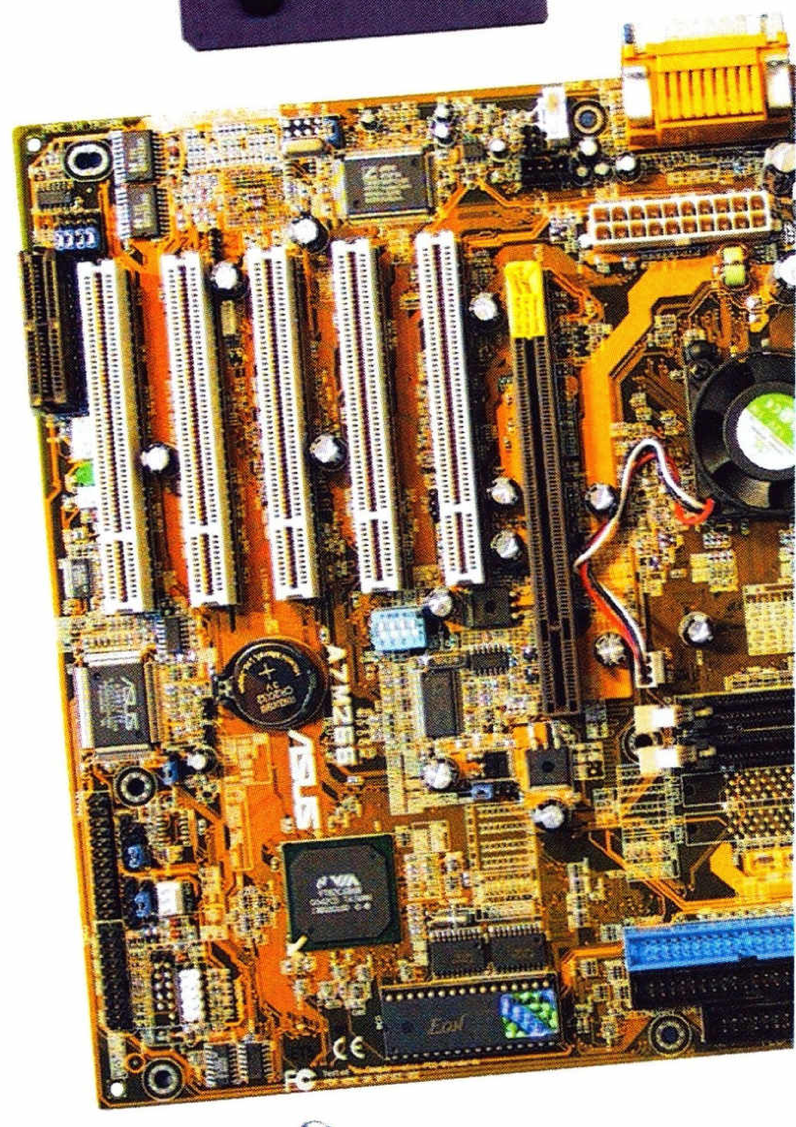
AMD non ha introdotto nuovi processori, mentre Intel si sta velocemente avvicinando alla soglia dei 2 GHz (anche se al momento il Pentium 4 rimane poco sfruttato). Nessuna modifica, dunque, in questo settore, se escludiamo i prezzi, che non accennano a rallentare la loro discesa.



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A7M266 **L.385.000**
- Sistema medio: Asus A7A266 **L.357.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.260.000**

La scheda madre più veloce e accessoriata rimane sempre la Asus A7M266, mentre nella fascia media fa il suo ingresso la A7A266, sempre di Asus, che permette di utilizzare sia memorie SDRAM, sia memorie DDR.



MEMORIA RAM

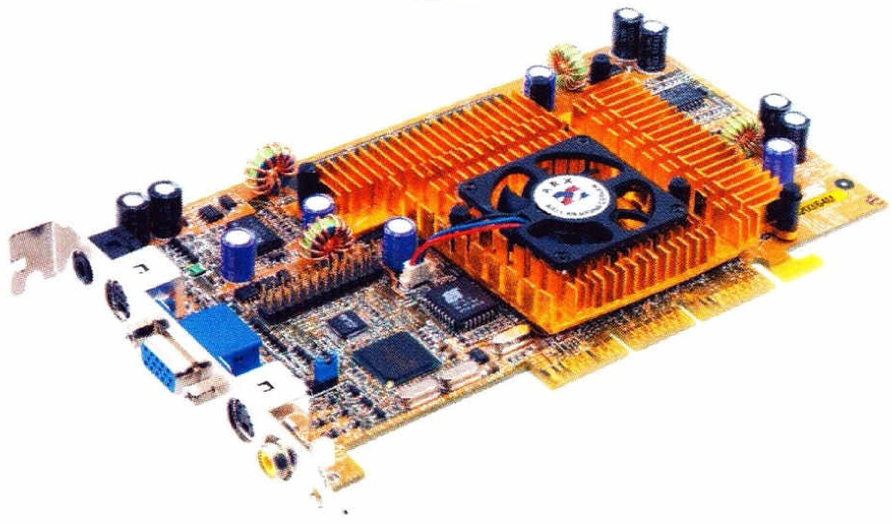
- Sistema ideale: 512 MB DDR **L.300.000**
- Sistema medio: 256 MB DDR **L.150.000**
- Sistema base: 256 MB PC 133 **L.120.000**

Dopo gli aumenti dello scorso mese, le memorie tornano alla normalità, anzi, sono più economiche che mai. Come resistere a installare 512 MB di RAM DDR nel nostro potentissimo PC? Per il resto, anche chi punta al risparmio, ormai non ha scuse per disporre di meno di 256 MB nel proprio sistema.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Asus V8200 Deluxe **L.1.120.000**
- Sistema medio: Hercules 3D Prophet 4500 **L.375.000**
- Sistema base: Hercules 3D Prophet 4000XT **L.200.000**

Chi vuole il massimo per la grafica, troverà nella V8200 equipaggiata con il chip GeForce3 quello che cerca, mentre nelle fasce media ed economica sono le schede prodotte da Hercules e basate sui chip Kyro I e II a offrire il miglior rapporto prezzo/prestazioni.



CASSE

- Sistema ideale: Teac PowerMax 1500 **L.700.000**
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1500 **L.199.000**
- Sistema base: Un paio di casse stereo **L. 30.000**

Indipendentemente dalla scheda audio presente nel computer, il sistema di Teac è eccellente, vista la buona qualità audio, il supporto per ogni tipo di entrata analogica e digitale, e il decoder Dolby Digital integrato. Il nuovo sistema di casse economico fornito da Creative non delude, e supera quello precedente, grazie alla miglior resa dei bassi e al design più elegante del subwoofer.

MONITOR

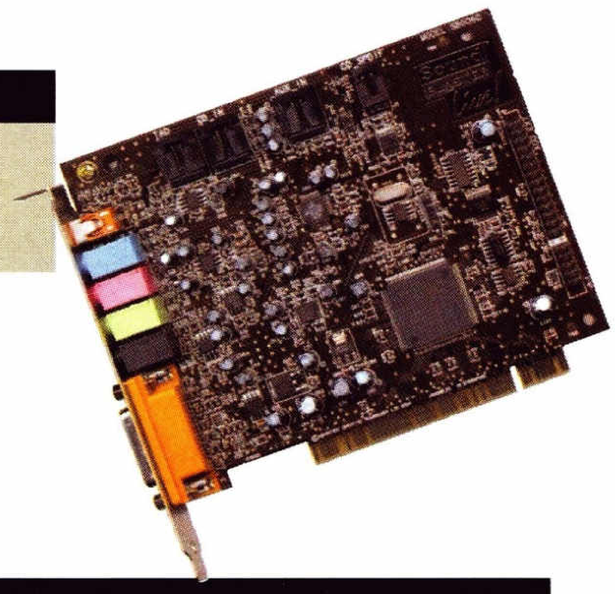
- Sistema ideale: Geovision V7T710 **L.2.499.000**
- Sistema medio: AOC GLR+ 19" **L.598.000**
- Sistema base: Daewoo 719B 17" **L.459.000**

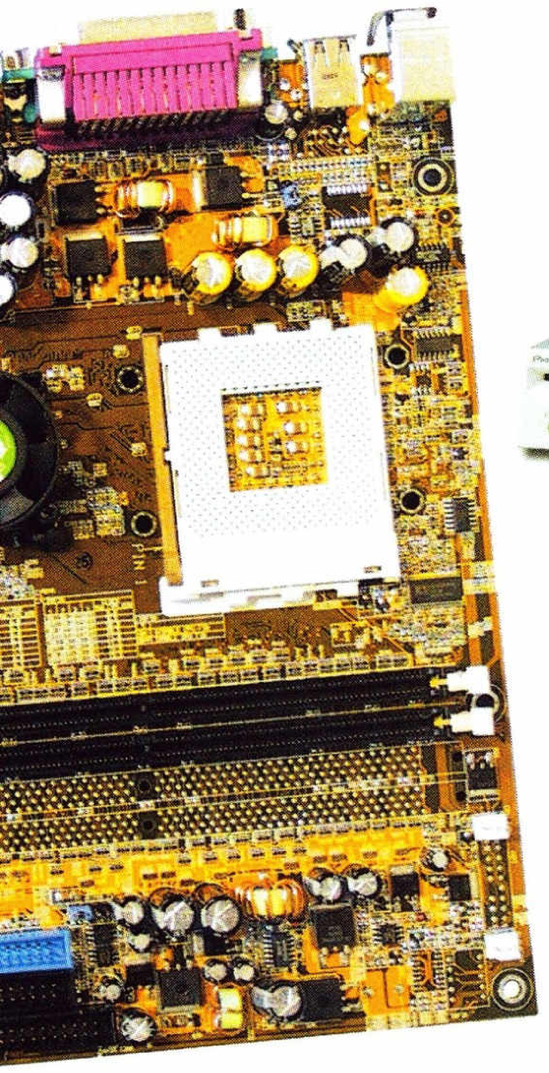
Lentamente, gli schermi col tubo catodico stanno cedendo il passo ai monitor ultrapiatti, che ogni mese sono più abbordabili. Ormai, i TFT da 15" sono scesi sotto la soglia del milione, mentre quelli di dimensioni superiori rimangono costosi, ma comunque interessanti, se consideriamo il prezzo di un ottimo monitor tradizionale da 19".

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: Game Theater XP **L.425.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! Player 5.1 **L.210.000**
- Sistema base: Muse XL **L.79.000**

Hercules sta attaccando il mercato sotto tutti i fronti: oltre alle schede video competitive, infatti, è doveroso sottolineare la gamma di prodotti per l'audio. La GameTheater XP si conferma lo strumento migliore per l'utente smaliziato, mentre chi vuole limitarsi a giocare troverà la Muse XL un'ottima scelta, anche in virtù del prezzo molto invitante.





LETTORE CD-ROM/DVD

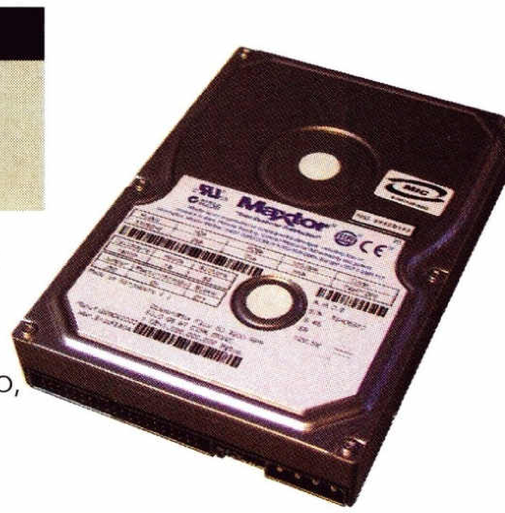
- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 16x/10x/40x IDE **L.730.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer **L.215.000**
- Sistema base: CD-ROM 52x **L.75.000**

Recentemente, non sono stati introdotti nuovi modelli di lettori ottici. Il cambiamento è atteso a breve, non appena saranno disponibili i masterizzatori capaci di creare un CD alla velocità di 24x. Entro qualche mese, poi, potremmo vedere finalmente anche i masterizzatori di DVD, attualmente costosi e poco utilizzabili, a causa del caos derivante dai vari formati incompatibili fra loro.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DeskStar 60GXP 61 GB ATA-100 **L.595.000**
- Sistema medio: Quantum Fireball Plus AS, 40 GB EIDE **L.358.000**
- Sistema base: Quantum Fireball LCT20 30 GB EIDE **L.250.000**

Mai come ora abbiamo sentito la necessità di tanto spazio sui nostri dischi fissi: grazie alla diffusione del fenomeno banda larga ci stiamo abituando a scaricare file di grosse dimensioni dalla Rete, e nell'arco di pochi mesi anche il disco più capiente rischierà di "intasarsi" di programmi, MP3, filmati e altro. Andare sotto i 30 GB non ha alcun senso, anche perché il risparmio sarebbe limitato a poche decine di migliaia di lire.



MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 110.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

L'Intellimouse Explorer di Microsoft rimane, grazie alla tecnologia ottica, il mouse dei sogni per tutti i videogiocatori, anche se ormai tutte le marche si stanno adeguando a questo standard. A meno di non essere costretti a tenerci quello incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!), è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 7.357.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 2.757.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.648.000 (lim. 1.800.000)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Quedex, esperto di fama planetaria nella risoluzione dei problemi hardware-giocosi, è pronto ad accettare la sfida rappresentata dagli enigmi tecnici di ogni tipo, dal collegamento USB con la caffettiera alla memoria RAM sempre insufficiente. Raccontiamogli le nostre traversie e leggiamo il suo illustre responso!

ALLA RICERCA DEI DRIVER PROIBITI

Driver pensati per farci giocare ai limiti della correttezza e rischiose saldature ai danni della scheda madre sono le voci nel menu di questo mese, che lascia un po' di spazio anche alla soluzione di un problema riguardante le vecchie, ma sempre gloriose, schede audio con Vortex2. Continua, inoltre, la guida ai segreti dei modem, piena di consigli per migliorare le nostre partite online. Certo che le vacanze avranno ritemprato gli spiriti e riaccesa la curiosità tecnica rinnovo l'invito a spedire, come sempre, i vostri quesiti a **annulla@futuremediaitaly.it** o all'ormai intramontabile GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. Buona lettura.

Quedex

D:> Mi chiamo Gianni e ho un problema con la scheda madre del mio computer, una ASUS P2B ACPI. Vorrei sapere se si possono trovare dei driver aggiornati per Windows 98 e, in caso affermativo, su quale sito. Un mare di saluti e continuate così.

Gianni

R:> Ciao Gianni,
La P2B è stata una delle prime schede madri con chipset 440 BX, di cui puoi scaricare i driver dal sito Intel all'indirizzo http://developer.intel.com/design/software/drivers/platform/440.htm. In realtà, Windows 98 è dotato dei driver necessari a far funzionare la tua scheda madre in modo adeguato. Se il problema è insorto dopo un aggiornamento da Windows 95, e riguarda i dischi rigidi, dovresti invece scaricare il *Bus Master Installer,* grazie al quale potrai rimuovere i driver Intel e utilizzare quelli generici di Microsoft. Per farlo, ti consiglio di scaricare la versione 3.02 dell'installer da http://developer.intel.com/design/chipsets/drivers/busmastr/dwnlod.htm, lanciare il Setup, scegliere l'opzione *De-Install Bus Master Driver from this System* e premere OK quando ti verrà richiesto di riavviare il sistema. Dopo il riavvio, Win 98 troverà il controller IDE primario e ti chiederà di riavviare. A questa domanda rispondi **NO** e lascia che il sistema trovi anche il secondo canale. A questo punto, potrai riavviare per l'ultima volta. Fai attenzione a rispondere no alla prima richiesta, altrimenti dopo il primo riavvio ti ritroverai davanti a una "schermata blu" di errore, che dovresti circumnavigare con difficili modifiche nel registro.

D:> Caro Quedex,
è la prima volta che ti scrivo ma è da diverso tempo che leggo la vostra rivista.
Sono venuto a conoscenza di alcuni Driver Asus (di cui non ricordo la versione), che permetterebbero di vedere attraverso i muri col gioco *Unreal Tournament*.
Questi driver sono di difficile reperibilità anche in rete, e perciò mi rivolgo a te per poterne venire in possesso.

R:> I driver a cui ti riferisci sono stati annunciati da Asus con il nome di 3DseeThrough alcuni mesi orsono. In teoria, ogni scheda, dalla V7100 in poi, avrebbe dovuto supportare questa opzione che, semplicemente eliminando il Texture Mapping in alcuni titoli, avrebbe permesso al giocatore di vedere attraverso le pareti degli ambienti, rappresentate in uno scarno Wireframe (cioè la grafica "a fil di ferro"). La comunità dei giocatori, però, ha reagito con tale veemenza all'annuncio di Asus, da costringere la casa taiwanese a fare marcia indietro. Una tecnica del genere avrebbe, infatti, invalidato

LE VORTEX2 E LA SCOMPARSA DEI CD

Nonostante Aureal Semincoductor, madre dei chip Vortex e della libreria audio A3D per il suono tridimensionale, sia ufficialmente fallita da alcuni mesi, sono molte le schede audio ancora in commercio basate sugli integrati della casa californiana. Il loro funzionamento sotto Windows 95, 98 e ME è assicurato dagli ultimi driver ufficiali (versione 20.48 , scaricabili dal sito http://www.vortexofsound.com/drivers/drv_v29x.htm #full), che oltre a essere compatibili con tutti i giochi, offrono discrete performance, riducendo il carico di lavoro del processore centrale. La versione in questione, però, è caratterizzata da un bug non proprio insignificante: una volta installate le Directx 7 o 8, si verifica un conflitto con il controller IDE, che fa automaticamente scomparire tutte le unità CD dalla gestione risorse. Il problema risiede nel driver di emulazione Soundblaster per i vecchi giochi in MS-DOS che, se attivato, condivide un intervallo di Input/Output già utilizzato dal Controller. Le soluzioni sono due: se la periferica è già installata, non rimane che andare in Pannello di controllo\Sistema\Gestione Periferiche, e cliccare prima sulla voce "Sound Blaster Emulation" e poi su Proprietà. Da qui, si potrà disattivare l'emulazione DOS spuntando la dicitura "disattiva in questo profilo Hardware". Se, invece, la scheda non è stata ancora installata, si può evitare completamente la sezione DOS aprendo il file Au30mmed.inf con il Blocco note ed eliminando, nella sezione [AspenOverides.Addreg], il punto e virgola che precede la voce:

HKR,Config,DisableSBFMIRQLevel,1,1

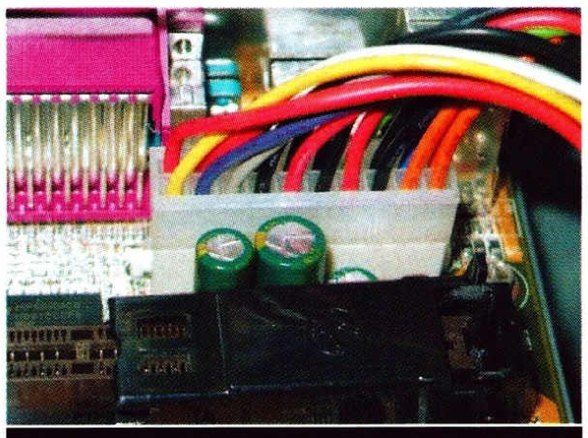
Una volta inserita la scheda, e indicata la cartella dei driver, saranno installate solo le versioni a 32 bit degli

www.dailyradar.it

qualsiasi match giocato su Internet, privando di significato la competizione. I driver in questione hanno fatto una breve comparsa sul server FTP della casa madre, permettendo ad alcuni giocatori di scaricarli. Non solo: come era logico aspettarsi, alcuni appassionati intraprendenti hanno iniziato a studiare come implementare tale tecnica nei driver di Nvidia... ne riparleremo, forse, tra qualche mese. Nel frattempo, torna ad allenarti a *Unreal*!

D:> Caro Quedex, mi chiamo Enrico e volevo sottoporti questo problema: ho un processore AMD K6-2 400 MHz montato su una mainboard Lucky-Star 5MVP3, con versione del BIOS 4.0+ e slot AGP 2x. Per quanto riguarda la sezione video, possiedo una Matrox Mystique 220 4 MB, accoppiata a una Creative Voodoo2 con 12MB di RAM.
Dopo aver preso la decisione di installare una GeForce2 GTS con 32MB di RAM DDR, mi sono informato presso svariati negozi, finché ho trovato una Asus V7700. Il negoziante mi ha però sconsigliato di comprarla, sostenendo che la mia scheda madre non sopporterebbe la richiesta di energia necessaria al chip GeForce2. La mia domanda è questa: devo veramente dimenticare la GeForce e passare a una Matrox G450, oppure c'è la possibilità che il mio sistema sia in grado di sostenere lo sforzo?
Per renderti il quadro più dettagliato, posso dirti che sul Web ho scaricato le schede tecniche della Asus V7700 (in tutte e 4 le versioni), e in esse vi sono 2 note nelle quali avvertono che, se la scheda madre non ha una erogazione di tensione costante, e se lo slot AGP è provvisto di regolatore lineare, la scheda potrebbe far collassare il sistema; però nei requisiti minimi citano chip Pentium, Pentium Pro, Pentium II, Pentium III o compatibili, e addirittura nei grafici delle performance usano un Celeron 450.
Enrico

R:> Ciao Enrico,
Il negoziante ha ragione. La 5MVP3 non sarebbe in grado di fornire alla V7700 i 3,3V che le sono necessari per lavorare in modo costante. Di conseguenza, riusciresti probabilmente ad avviare il sistema, ma durante una sessione di gioco intensivo ti ritroveresti con uno spegnimento della sezione video, che costringerebbe al riavvio del sistema. Una soluzione ci sarebbe: collegare l'alimentazione della porta AGP direttamente all'alimentatore AT. La cosa non è assolutamente semplice, e richiede una certa esperienza nell'uso del saldatore. Ovviamente, ti sconsiglio l'operazione, visto che è molto rischiosa e per di più invaliderebbe la garanzia delle varie componenti. Rivolgiti, piuttosto, alle più modeste schede basate su GeForce2 MX che, lavorando a velocità più basse, consumano molta meno corrente dei modelli GTS. Inoltre, vista la relativa lentezza del processore centrale, una scheda più potente verrebbe difficilmente sfruttata a pieno.



Saldare tra loro i pin del connettore principale è un lavoro da coraggiosi esperti.

SOLO PER ESPERTI

IL MODEM VELOCE COME UN PROIETTILE

Continua, questo mese, la nostra piccola guida alla scelta e configurazione del modem. Dopo aver analizzato le linee ISDN è il momento di considerare l'altra connessione digitale che, presumibilmente, dominerà nei prossimi anni: la Asyncronous Digital Subscriber Line, meglio nota come ADSL.

I modem studiati per la connessione ADSL utilizzano la normale linea telefonica per collegarsi ad alta velocità con l'Internet Provider, ma, sfruttando tutte le frequenze lasciate libere dai vecchi apparecchi telefonici, permettono di navigare anche se il telefono è occupato. Sebbene l'elevata rapidità di scaricamento (che può toccare i 640 Kb) renda i modem ADSL una vera manna per chi vuole accedere a file di grosse dimensioni o navigare istantaneamente, coloro che preferiscono giocare online scopriranno ben presto che i ping (cioè il tempo necessario per mandare e ricevere un dato dalla Rete) offerti da questo tipo di linea non sono all'altezza di quelli caratteristici delle più vecchie ISDN.
Mediamente, un modem ADSL "pinga" intorno ai 100 millisecondi, circa la metà di un normale analogico (come i 56K).
I modem ADSL sono disponibili sia in formato interno PCI, sia esterno, via USB o Ethernet.
Quest'ultima soluzione, sebbene implichi l'acquisto di una scheda di rete da almeno 10 Mbit, è quella che dà minori problemi di configurazione, perché evita l'installazione di driver aggiuntivi e offre a Windows una connessione simile a quella che si otterrebbe utilizzando una Lan (una rete di computer di tipo aziendale).
Teoricamente, però, sarebbe possibile migliorare il ping delle linee ADSL: il primo passo (purtroppo eseguibile solo da Telecom) consisterebbe nell'utilzzare i router in modalità "fast" al posto di quella "interleaved" usata in Italia.
Dal proprio PC, inoltre, l'utente dovrebbe provare a modificare una voce nel registro di Windows, ecco come:

Innanzi tutto, sarebbe necessario creare un nuovo file di testo con il Blocco note, scrivendo al suo interno:

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE
\System\CurrentControlSe
t\Services\VxD\MSTCP]
"DefaultRcvWindow"="3
2767"
```

Dopo averlo salvato, bisognerebbe rinominare il file di testo in TCPRW32K.reg.
Per terminare, sarebbe sufficiente cliccare con il tasto destro sul nuovo file (la cui icona intanto risulterebbe cambiata) e scegliere "Unisci" tra le voci del menu.

Una buona connessione, così configurata dovrebbe abbassare i "tempi di latenza" (leggasi "ping") di circa 20 millisecondi, lasciando le velocità di download invariate.
Non ci sono, invece, metodi certi per migliorare il ping ottenibile da un normale modem a 56K. Quello più utilizzato consiste nel diminuire la grandezza dei pacchetti spediti, modificando una voce del file System.ini. I risultati di questa tecnica, però, sono assai opinabili.

stessi. Certo, scompariranno i suoni da qualche vecchio titolo DOS, ma almeno le unità CD-ROM faranno ritorno. Infine, una notizia che renderà felici i possessori di queste schede audio, mai abbastanza lodate: in una recente intervista, il responsabile dello sviluppo dei driver Microsoft ha fatto sapere che Windows XP verrà distribuito con dei driver per Vortex, Vortex2 e Vortex Advance, perfettamente compatibili con i giochi basati su DirectX 8.

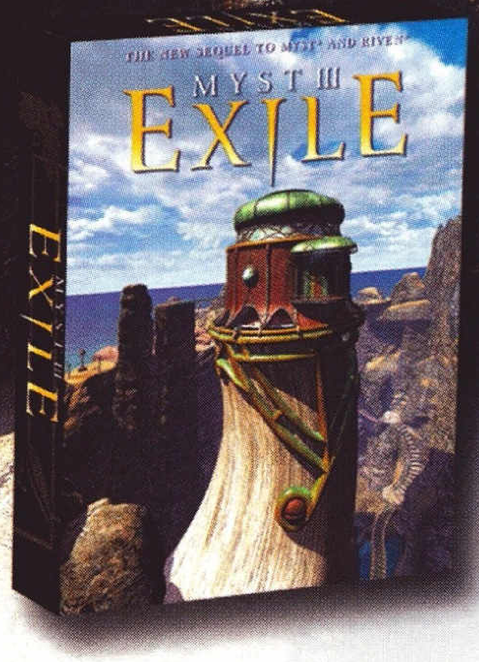
IL NUOVO SEQUEL DI MYST® E RIVEN®

MYST III EXILE

WWW.MYST3.IT

WWW.MYST3.COM

DISPONIBILE
DA SETTEMBRE 2001
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO



"MYST III EXILE, la terza puntata di Myst,

il videogioco più venduto di tutti i tempi.

Con cinque nuovi mondi, descritti con una grafica impressionante e autentici attori."

TROVI MYST III EXILE IN TUTTI I NEGOZI...

Alessandria: Vipiana, Via Marengo 64 • **Avellino:** GL Tronic & Toys S.R.L., Via Carducci 33 • **Bari:** Neverland S.N.C., Via Di Tullio 13 - Teca Srl (Mondadori), P.zza Umberto I, 48 A/B/C • **Biella:** Vipiana, C.so Europa 7c • **Bollate (MI):** Area 51, Via Leone XIII 48 • **Bologna:** Computer One, Via Murri 39/D - Computer One, Via Vela, 12/2 - Mondadori Retail Srl, Strada Maggiore 25 • **Borsea (BO):** PLAY La Fattoria, SS 16 Adriatica • **Brescia:** Media World, Via Orzi Nuovi ang. Dalmazia - Pergioco, Via Trieste 4/A • **Cagliari:** Software Universe (Centro Comm. Emmezeta") • **Campi Bisenzio (FI):** Media World, Via San Quirico 165 • **Campolongo Maggiore (VE):** Video Distribuzione, Via Gramsci 3 • **Cantù Loc. Mirabello (CO):** Media World, Viale Lombardia 68 • **Casale (AL):** Vipiana, Via C. D'Olivola 6 • **Casalecchio Di Reno (BO):** Media World, Via M. Monroe 2/56 • **Cassano D'Adda (MI):** Technet (Vobis), P.zza Gobetti • **Cesano Maderno (MI):** Software Universe (Centro Comm. L'orologio), C.so Libertà ang. Via M. Verdi • **Cinisello Balsamo (MI):** Media World, Via Lucania 10 - Software Universe (Centro Comm. La Fontana), Via Dei Vizzi ang. Via De Amicis • **Cisanello (PI):** Media World, Via Matteucci Ang. Malagoli • **Città S. Angelo (PE):** Media World, Contrada San Martino Media • **Colonnella (TE):** Media World, Contrada Rio Moro • **Coquio Trevisago (VA):** Giditi Computer, Contrada Tagliabò 4 • **Corbetta (MI):** PENATI S.P.A., Via Simone Da Corbetta 49 • **Cornate d'Adda (MI):** Media World, Via Berlinguer • **Crema (CR):** Technet Crema, P.zza A.Moro 3 • **Cremona:** Software Universe, C.so P. Vacchelli 33 • **Cuneo:** Vipiana, C.so Francia 75 • **Curno (BG):** Media World, Via Fermi 1 • **Dalmine (BG):** Technet Srl (Insegna Vobis), Prov. Dalmine Via Lallio 16 • **Daverio (VA):** Software Universe (Centro Comm. Daverio) • **Desenzano Del Garda (BS):** Megabyte, P.zza Malvezzi 11 • **Erbusco (BS):** Media World, Via Rovato 44 • **Faenza (RA):** Pergioco, C.So Baccarini 21 • **Ferrara:** Computer One, Via Garibaldi 120 • **Ferrara:** Media World , Sottozona D.2.1. Via M. Roffi • **Firenze:** Computer One, Via De Pucci 1/CD - Game Store Srl, V.le Fanti 1/D Rosso - Game Store Srl, Via Baracca 47 - Libreria Mondadori, Via S. Gallo 53/R - Pergioco, Via Masaccio 195/A - Teleinformatica Toscana, Via Bronzino 34/B • **Forlì:** Computer One, Corso Repubblica 180 • **Cornegliano fr. Muzza (LO):** Media World , Via Del Codognino • **Gallarate (VA):** Media World , Viale Milano 99/103 - Software Universe (Centro Comm. Malpensa 1), Via Lario 37 • **Genova:** Fnac , Via XX Settembre 46/R - Libreria Mondadori , Via XX Settembre 210/R • **Grugliasco (TO):** Media World , Via Crea 10 • **Limbiate (MI):** Technet Srl: (Insegna Vobis) , Corso Como 18 • **Livorno:** Futura 2, P.zza Benamozegh 15 • **Luino VA):** Giditi Computer, Via B. Luini 15 • **Melzo (MI):** Fruit Shop Srl, Via Martiri Della Liberta 27 • **Milano:** Fnac, Via Torino ang. Via della Palla - Joystick Fun, Via Lorenteggio 38 - Libreria Mondadori , L.go Corsia dei Servi 11 - Mondadori Retail Srl, Via Berchet 2 - Mondadori Retail Srl, Via Marghera 28 - Pergioco (Messaggerie Musicali), Galleria del Corso 2 - Pergioco, Via Aldovrandi - Pergioco, Via Borgogna 7 - Pergioco, Via S. Prospero 1 - Software Universe, Via Lorenteggio 22/24 - Trony Mbf Srl, Via Canonica 55 • **Modena:** Media World, Via Emilia Loc. La Bruciata - X4za S.R.L. (Www.Gamestart.It), Via G. Guarini 189/A • **Monfalcone (GO):** L'Oasi, Via I Maggio 143 • **Montebello D.Battaglia (PV):** Media World, Via Ing. Mazza 50 • **Monza (MI):** Pergioco, Via Cairoli 5 • **Napoli:** Uniteam, Via M. Piscitelli 122 • **Novara:** Bitland, Via A.Costa 9/C - Vipiana, Via Gnifetti 70 • **Novate Milanese (MI):** Media World , Via Damiano Chiesa 102 - Software Universe, Centro Comm. Metropoli • **Olmi di Callata S. Biagio (TV):** Media World , Via Postunia Ovest • **Orio Al Serio (BG):** Media World, Centro Comm. Orio Center - Software Universe, Centro Comm. Orio Center • **Padova:** Computer Shop (Centro Giotto), Via Venezia 61 - Digital Room, Via S. Giovanni Da Verdara 89 - Libreria Mondadori, P.zza Insurrezione 3 - Media World, Via Venezia 98 • **Parma:** Computer One, Via P. Savani 14/2 • **Pavia:** Computer One, Via Calatafimi 6 - Pergioco, C.so Cairoli 26/D • **Perugia:** Media World , Piazzale Duomo Loc. Collestrada • **Pisa:** Mondadori Informatica Pisa (Bit Sas), V.le Gramsci 21 • **Pordenone:** Game Over, Via Matteotti 18 • **Quartucciu (CA):** Software Universe, Centro Comm. Le Vele • **Ravenna:** Zuccherelli, Via Cavour 74 • **Reggio Emilia:** Computer Line, Via J.F. Kennedy 15/T • **Repubblica S. Marino:** Elettronics, Via V Febbraio - Free Shop (Centro Atlante), Via 3 Settembre 17 • **Rescaldina (MI):** Media World, Via Togliatti 2 • **Rieti:** Tognocchi S.R.L., Via T. Varrone 26 • **Rimini:** Gamestart Capanna E Bellavista, Via Bertola 6 • **Roma:** Dragon Fear, Via Ridolfino Venuti 36 - Giocattoli Chioccia, V.Le Marconi 277 - Giocofollia, Via Parma 5 - L'arcobaleno (Cod. 133), Via Cassia 6/C - Libreria Mondadori, P.zza Cola di Rienzo 81/83 - Libreria Mondadori, Via Appia Nuova 51 - Media World, Via Ferri 8 - Medialine Srl, Via Caresana 32 - Microlink Shop Roma Srl, V.le Tirreno 227 - Pergioco, Via Degli Scipioni 109/111 - Pergioco, Via Donatello 37 - Pergioco, Via Magliano Sabina 28 • **Rozzano (MI):** Iper Fiordaliso Rozzano, Via Curiel 25 - Media World, Via Pavese 1/3 • **S. Donà del Piave (VE):** Sme, Iseo 2 Loc. Calvecchia • **Sampierdarena (GE):** Computer Union, Via Molteni 50 • **San Giovanni Lupatoto (VR):** Media World , Via Monte Cristallo • **Savignano sul Rubicone (FO):** Media World, Piazza Colombo 3 Frazione Capanni • **Senigallia (AN):** Software Universe, Centro Comm. Il Maestrale • **Seregno (MI):** Atlantide Seregno, Via Rossini 43 - Technet Srl (Insegna Vobis), Via S. Valera 73 • **Sestu Cagliari (CA):** Media World, Strada Statale 131 Km 7,650 • **Susegana (TV):** Sme, Via Conegliano 59 • **Tavagnacco (UD):** Media World, Via Nazionale 161 • **Torino:** Amici Del Gioco, Via Daneo 10/5 - Media World, C.so Giulio Cesare 202 - Media-Soft, Largo Turati 49 - Queen Computer (S. Ottavio), V. S. Ottavio 8 - Queen Computer (Turati), Largo Turati 49 - Vipiana, C.so Reg. Margherita 270 • **Torri Di Quartocolo (VI):** Negozio Echos Gruppo Af, Via Pola 20 • **Trento:** Fantasy, Via Grazioli 64 • **Trezzo sull'Adda (MI):** Casabella Trezzo sull'Adda, Via Bazzoni 32 • **Trieste:** Mondadori Informatica Center, Via Da Palestrina 1/1 - Videolandgames, Via Rismondo 4 • **Udine:** Game Master, Via Aquileia 15/a • **Vercelli:** Mega-Lo-Mania, Via G. Ferraris 92 - Vipiana, Via G. Ferraris 54 • **Verona:** Pergioco, Via Giovanni Della Casa 10 • **Vicenza:** Dominio, Via Tazzoli 5 - Media World, Str. Statale Padana Superiore 60 • **Villanova (TO):** Vipiana, Monf. To Shopping Center

ANCHE NEI PUNTI VENDITA SME E PRESSO LE SEGUENTI CATENE:

COMPUTER DISCOUNT la catena italiana dell' informatica

il computer per tutti COMPY

Super Media TV VIDEO HI-FI ELETTRODOMESTICI TELEFONIA COMPUTER FOTO CD DVD

PRESTO STUDIOS

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. Some elements © 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved. Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studios and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. QuickTime and the QuickTime Logo are registered trademarks of Apple Computer and used under license. All other trademarks are the property of their respective owners.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l'acquisto. Viene assegnato molto raramente...

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati...

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale...

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo...

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.

5 Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO DEL MESE

Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

UN VERO AFFARE!

Sappiamo tutti che i videogiochi normalmente hanno un costo piuttosto elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti davvero interessanti a un prezzo notevolmente ridotto, la metà o a volte un terzo del prezzo "pieno"; questi giochi, se sono divertenti e giocabili, ricevono quindi il "marchio" di "Un Vero Affare!". Se vediamo questo simbolo su una prova di Giochi per il Mio Computer, potremo essere sicuri di divertirci senza spendere troppo!

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Deep Space Nine* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un ponte e l'altro della astronave.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora i Borg ci faranno un baffo!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

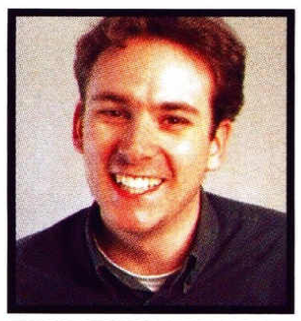
Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Acquistare almeno 12 DVD al mese, nell'attesa di quelli firmati da George Lucas e Obi Wan Kenobi.
Gioco preferito: *Star Wars: Galaxies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fugaci apparizioni in redazione che ricordino a tutti la sua, peraltro indiscutibile, originale genialità.
Gioco preferito: *Enigma Centrale*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Spendere la busta paga per acquisatre miniature, videogiochi e vestiti da matrimonio. E le scarpe?
Gioco preferito: *Max Payne*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Recarsi dal benzinaio ed elaborare con lui la strategia delle soste lungo il quotidiano tragitto casa-lavoro!
Gioco preferito: *X-Plane*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Riuscire ad aprire una rivista di videogiochi, che parli solo di avventure, a Parma. E poi trasferirsi a Milano.
Gioco preferito: *Aspettando Runaway*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo.
Gioco preferito: *Ultima Online: TD*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Riuscire a scrivere un articolo su tutto quello che gli viene chiesto di provare, e avere tempo per giocare a *F1 R.C.*
Gioco preferito: *Operation Flashpoint*

AL LUPO, AL LUPO!

Chi ha detto che i cartoni animati sono solo per i più piccoli?

Lo ammettiamo: un gioco come *Ralph il Lupo all'Attacco* è stato una sorpresa; i titoli ispirati ai cartoni animati non si sono rivelati, nella storia del nostro hobby, particolarmente interessanti e gratificanti. Spesso, si è trattato di giochi di piattaforme o di guida molto semplici, che oltretutto avevano poco a che fare con la serie animata da cui traevano ispirazione.

Ralph il Lupo all'Attacco è, invece, un raro esempio di originalità e giocabilità allo stato puro: tralasciando aspetti, come la grafica da cartone animato (letteralmente!), si è dimostrato una vera "conversione" dal piccolo schermo e, a nostro parere, chiunque deciderà di impersonare Ralph si sentirà protagonista di un episodio delle disavventure televisive dello sfortunato quadrupede. Nonostante Ralph non sia molto conosciuto nel nostro paese, infatti, non sarà difficile immergersi nei cervellotici tentativi di furto di pecore ideati da questo cugino dal naso rosso di Wile E. (Willy per gli amici) il Coyote!

Il mese in corso vede anche l'arrivo di uno dei giochi più attesi degli ultimi tempi: chi ci segue da qualche tempo saprà che *Max Payne* è stato annunciato più di un anno fa. Il risultato è davvero eccezionale e, oltretutto, il distributore italiano ha deciso di adottare una politica di prezzi molto aggressiva! Non avremo scuse, quindi, se decideremo di non provare questo eccellente sparatutto 3D!

Infine, segnaliamo un altro titolo che sicuramente è atteso da migliaia di fan: dopo anni di silenzio, ritorna il mondo di *Myst*, con le sue avventure misteriose e intriganti, anche se un po' solitarie. Insomma, abbiamo parecchi giochi con cui consolarci per il nostro rientro dalle vacanze!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 88

pag. 92

pag. 96

pag. 102

pag. 104

pag. 108

pag. 116

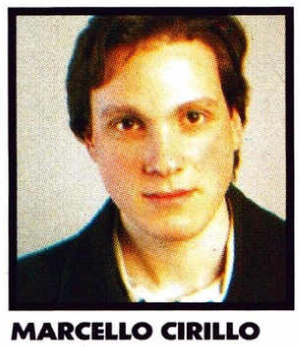
pag. 118

pag. 124

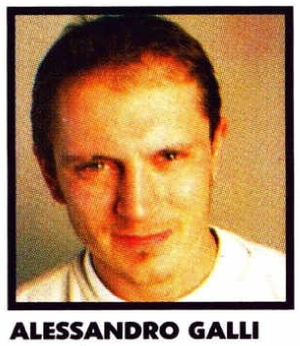
pag. 114

Max Payne 88
Ralph il Lupo all'Attacco 92
Myst 3 Exile 96
X-Plane 100
The House of the Dead 2 102
Druuna Morbus Gravis 104
Fly! 2 106
BG2: Throne of Bhaal .108
Bradwen Il Cavaliere di Re Artù ..111
Steel Beasts 112
Topolino e Minni 114
Mayday.....116
Pearl Harbor.....118
Merchant Prince 2.....120
Triple Play Baseball 122
Cycling Manager 123
Arabian Nights.....124
Giochi Budget
Airfix Dogfighter.....126
Requiem Avenging Angel 126
La Parola ai Lettori 128

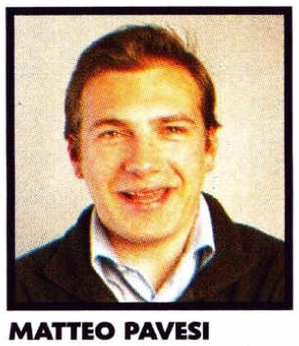
FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Arredare meglio delle riviste di design la camera del suo fratellone. Ex camera, a essere precisi.
Gioco preferito:
Topolino e Minni



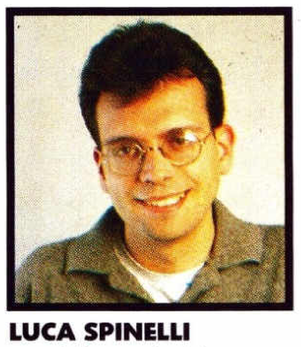
MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Trovare un modo per mettere in pratica quello che ha imparato negli ultimi due anni. Il bagnino!
Gioco preferito:
Laurea



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare foto obrobriose in atteggiamenti osceni e sconci e chiedere di usarle in queste pagine.
Gioco preferito:
Chiudi piano

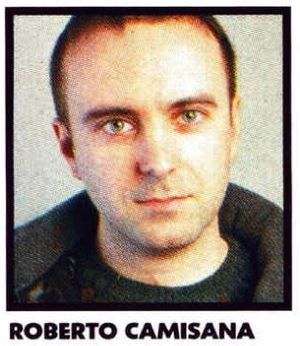


MATTEO PAVESI
Specializzato in: Partecipare a trasmissioni radiofoniche pomeridiane senza citare la sua rivista preferita. Cattivello, così non si fa!
Gioco preferito:
Karaoke



LUCA SPINELLI
Specializzato in: Non trovarsi mai alla sua scrivania quando c'é qualcosa di importante da fare o da scrivere.
Gioco preferito:
Pilotare un Chocobo

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Acquistare oggetti costosissimi per frantumarli sedendovici sopra, e poi riacquistarli a prezzo doppio.
Gioco preferito:
Botta e Risposta

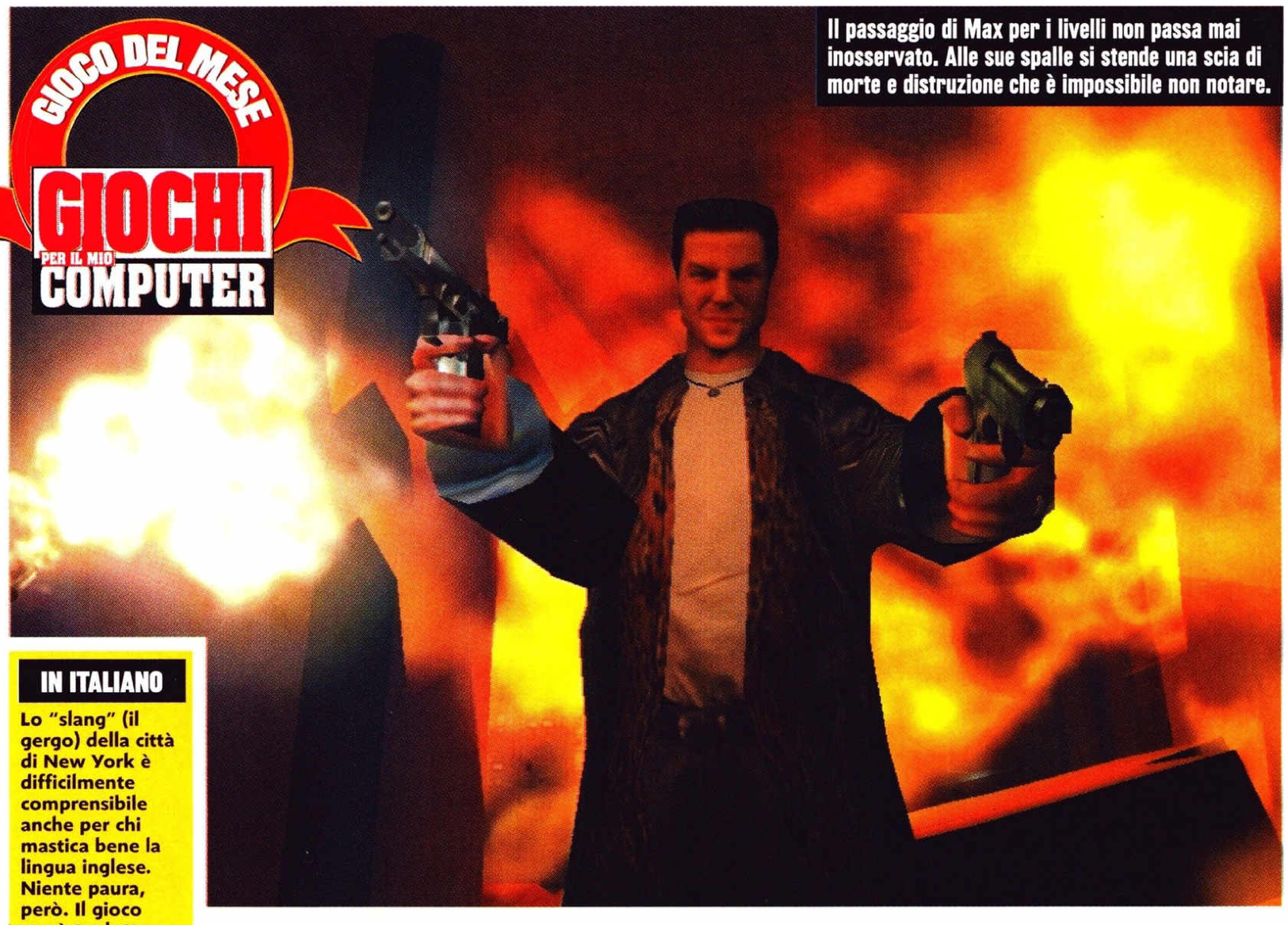


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo. Preferibilmente in Giappone.
Gioco preferito:
WatchMaker

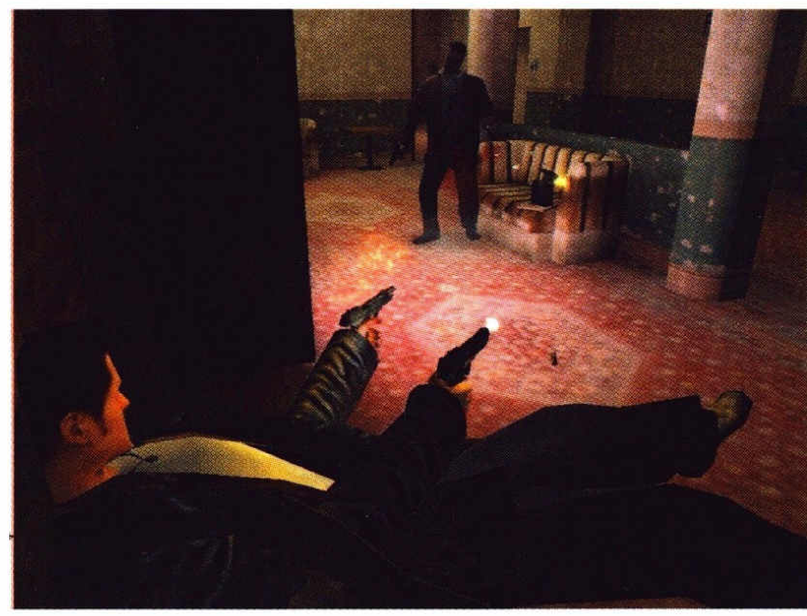
GENERE: SPARATUTTO 3D

MAX PAYNE

Quattro anni di sviluppo per un uomo che non ha più niente da perdere!



Il passaggio di Max per i livelli non passa mai inosservato. Alle sue spalle si stende una scia di morte e distruzione che è impossibile non notare.



IN ITALIANO

Lo "slang" (il gergo) della città di New York è difficilmente comprensibile anche per chi mastica bene la lingua inglese. Niente paura, però. Il gioco verrà tradotto nella nostra lingua.

QUELLO della vendetta è un sentimento che ha dato vita a personaggi indimenticabili nel mondo del cinema e in quello dei fumetti. Pensiamo al tenebroso e gelido Charles Bronson nel film "Il giustiziere della notte", al Mel Gibson di "Arma Letale", oppure a "The Punisher" (conosciuto in Italia come "Il Punitore"), più che un uomo una vera macchina da guerra, protagonista degli omonimi albi a fumetti. Solo per citarne alcuni. Il filo conduttore di tutti questi esempi è, appunto, la vendetta.

Sono persone tranquille, dalla vita normale, ma un giorno qualcuno fa loro un sopruso dalla portata devastante, distruggendo le loro famiglie e, con esse, la loro vita. Da quel momento in poi scatta il meccanismo che fa cessare la fiducia nella giustizia ordinaria, e l'inarrestabile impulso di regolare i torti subiti in modo autonomo. Nasce così il vendicatore.

Questa premessa è applicabile in toto al poliziotto Max Payne. Il suo "Sogno Americano" (una bella casa, una bella macchina e una bella famiglia) viene

"Scriverà sicuramente un capitolo importante nella storia dei videogiochi d'azione"

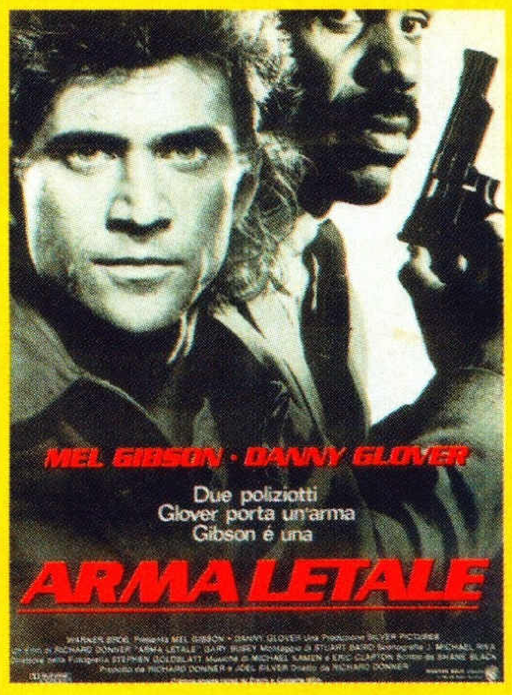
spazzato via da un manipolo di poveri disperati, dipendenti da una droga chiamata Valkyr. La moglie di Max e suo figlio sono le vittime innocenti degli effetti che quella sostanza stupefacente ha sulle menti deboli. Quando Max entra in casa e, invece che trovare una calda atmosfera familiare, viene accolto da urla, sangue, graffiti sulle pareti e pallottole che gli piovono attorno, il giustiziere che è in lui ha il sopravvento. Far fuori gli intrusi assassini della sua famiglia è questione di pochi secondi, ma Max sa che i veri responsabili sono coloro che su quella droga hanno costruito la loro fortuna economica. La sete di rivalsa prende corpo, e tre anni più tardi ritroviamo Max in cima a un grattacielo di New York, con un fucile da cecchino saldamente tra le mani, l'espressione priva di emozioni e un'intera città contro di lui.

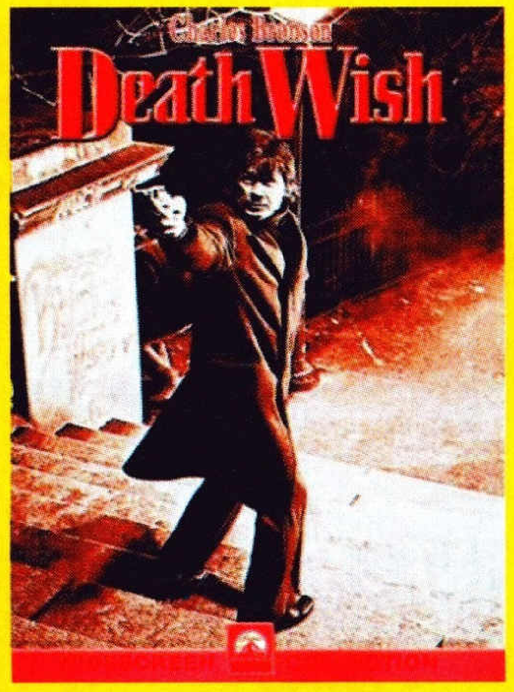
Questa è l'introduzione di *Max Payne*, un gioco che attendiamo impazientemente da quattro anni, che è finalmente pronto e che scriverà sicuramente un capitolo importante nella storia dei videogiochi d'azione. Gli sviluppatori della Remedy, con base in Finlandia, hanno fatto il possibile perché il personaggio del loro titolo avesse una credibilità, e perché i motivi che lo animano penetrassero nel cuore dei giocatori. Un progetto ambizioso, accompagnato da una segretezza che ha impedito il diffondersi di informazioni e anticipazioni, ma che ora possiamo tranquillamente definire riuscito in pieno.

Già dalle battute iniziali, ci troviamo immersi nei pensieri di Max grazie all'introduzione, che fa un sapiente uso di

I VENDICATORI

Max Payne è un gioco cinematografico dalla testa ai piedi. Non ci sono evidenti citazioni, è proprio la sua struttura a renderlo simile a un film, dove noi siamo protagonisti accanto al personaggio principale. Nel mondo del cinema sono comunque riscontrabili illustri precedenti nel campo degli uomini che si sono fatti giustizia da sé. I più eclatanti sono certamente "Il giustiziere della notte" e "Arma letale"; entrambi i protagonisti hanno alle spalle una famiglia massacrata da vendicare. Nei fumetti, l'esempio più fulgido è "Il Punitore", che combatte il crimine in una sorta di guerriglia personale a base di armi di ogni genere.





La funzione "Bullet" ci permette di riprendere Max in azione. Buona parte del piacere di giocare consiste nel gustarsi questa spettacolare ed esaltante modalità.

immagini fumettistiche estremamente efficaci, mescolate con brevi intermezzi filmati realizzati con lo stesso sistema grafico del gioco. Il fatto, poi, di controllare Max tramite la prospettiva in terza persona, non allontana per nulla dall'azione, anzi, sembra quasi farci vivere ancora meglio la sensazione di essere parte integrante della storia, di aiutare il protagonista nel suo cammino e di trovarci dalla sua parte. Questo grazie al meraviglioso sistema grafico MaxFX, in grado di creare le migliori espressioni facciali mai viste in un videogioco, di gestire con semplicità livelli di considerevoli dimensioni e di dare vita ad ambienti realistici e ricchi di dettagli.

Controllare i movimenti di Max è incredibilmente semplice; chiunque abbia giocato a un qualsiasi sparatutto si troverà perfettamente a suo agio, chi è nuovo al genere potrà contare su una breve ed essenziale missione di addestramento, che permetterà di destreggiarsi al meglio nel gioco vero e proprio e nell'utilizzo dell'interfaccia.

Quest'ultima è ridotta all'osso come più non si potrebbe, e consente di tenere sotto controllo tutto ciò di cui abbiamo bisogno senza il minimo sforzo. In basso a sinistra, abbiamo un visualizzatore dei danni ricevuti, al suo fianco il numero dei kit medici in nostro possesso per ridurre tali ferite. A destra c'è il nome dell'arma che stiamo usando e il numero di proiettili che contiene. E questo è tutto.
Paragonato con l'interfaccia di altri titoli sembra forse eccessivamente ridotta, ma in realtà scopriremo presto che non avremo bisogno d'altro. Potremo, così, dedicare tutta la nostra attenzione (e ce ne servirà parecchia) ad attività quali il muoverci e il fare fuoco.

L'azione è assolutamente esplosiva. In *Max Payne* la tensione non cala di un millimetro, nemmeno quando non ci sono nemici nei paraggi. Tutte le situazioni sono perfettamente applicabili al mondo reale; non ci sono stazioni spaziali o mondi paralleli, solo una metropoli pulsante, investita da una selvaggia ondata di maltempo, all'interno della quale ci muoveremo velocemente spargendo distruzione tra alberghetti di infima categoria, fermate della metropolitana, vicoli oscuri e tetti di palazzi. Il lato peggiore della grande città sarà teatro dei nostri scontri a fuoco, mentre saremo diretti al cuore della malavita con in mente un solo obiettivo: vendicarci!

Non mancheranno occasioni in cui dovremo, per forza di cose, ragionare su quello che ci circonda e capire come proseguire, ma è utile precisare che *Max Payne* non è un titolo fatto di enigmi e indovinelli: questo è un gioco di azione, ma non è privo di trama, anzi, la storia si dipana mentre siamo incollati davanti allo schermo: troveremo indizi, riceveremo telefonate inaspettate e sentiremo la voce di Max che ci racconta quello che sta succedendo. Tuttavia, questi elementi sono solo un prelibato contorno al vero

A BASSO COSTO

***Max Payne* verrà distribuito sul territorio nazionale da CD Verte; la nuova politica di questa società piacerà molto a noi giocatori! Oltre alle collane a prezzo budget già esistenti, infatti, la scelta prevede la pubblicazione di giochi nuovi a prezzi sensibilmente inferiori rispetto alla norma. Questo vuol dire che potremo assicurarci una copia del gioco a un costo che dovrebbe aggirarsi intorno alle 65.000 Lire. Non male!**

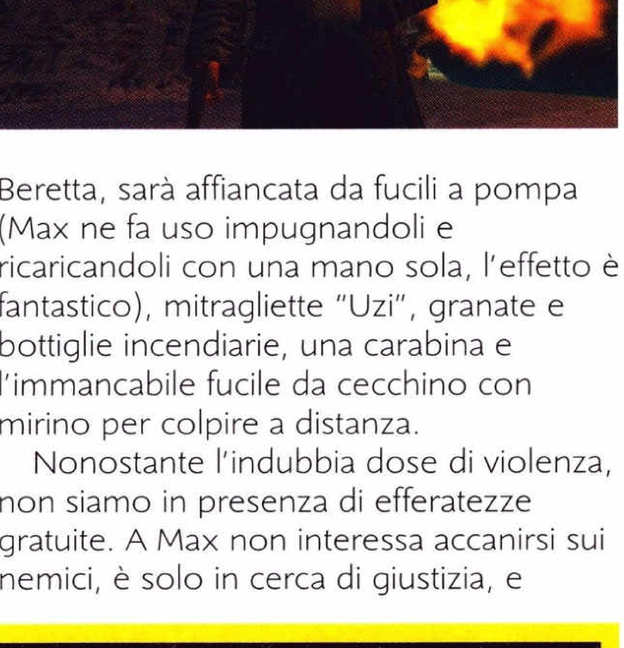
LO STILE NARRATIVO

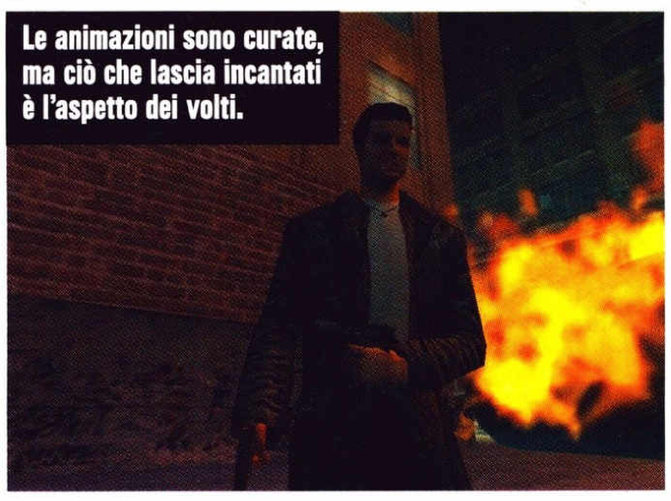
Il gioco inizia, come nella migliore tradizione romanziera, dalla metà della storia. Il protagonista è in una situazione disperata, ma non sappiamo ancora perché. Sarà lui stesso, in un lungo "Flashback" a rivelarci come è arrivato a quel punto. È uno schema classico dei romanzi: "Partire dal centro, sviluppare l'inizio, arrivare al finale". *Max Payne* lo segue con eccellenti risultati.

L'effetto fuoco è molto appagante, e infatti una delle armi più soddisfacenti del gioco è la bottiglia molotov.

UN FILM AL RALLENTATORE

Ha sorpreso tutti con le sue teorie sul futuro, ma soprattutto con le micidiali scene di sparatorie rallentate. È "Matrix", il film che certamente ha fornito più di uno spunto di ispirazione per la modalità "Bullet Mode" presente nel gioco. Non è escluso che, grazie al potente editor di livelli e personaggi incluso nel gioco, qualcuno si prenderà, in futuro, la briga di sviluppare un Mod che avrà il mitico "Neo" come protagonista. Sarebbe sensazionale, no?




Le animazioni sono curate, ma ciò che lascia incantati è l'aspetto dei volti.

fulcro del gioco: le sparatorie. Arriva così il momento di analizzare la caratteristica che farà maggiormente parlare di sé, l'unica che è trapelata durante la fase di sviluppo, ossia quella modalità al rallentatore che tanto ci ha incuriosito. Il nome ufficiale è "Bullet Mode" (Modalità Proiettile), e consiste sostanzialmente nel premere un tasto che rallenta l'azione al punto da poter distinguere le traiettorie dei proiettili (come nel film "Matrix").

Contrariamente a quanto si può pensare, non si tratta di un semplice "gadget" di grande impatto visivo, ma di scarsa utilità. La modalità Bullet si rivelerà, invece, utilissima in svariate situazioni ed è veramente qualcosa di sensazionale. Un plauso ai programmatori per essere riusciti a introdurre un tale spettacolo, rendendolo nel contempo funzionale al gioco. Potremo utilizzare questa modalità per un massimo di otto secondi, ma saremo anche in grado di interromperla a nostra discrezione, prima di tornare al tempo reale. Quindi, dovremo lasciare all'apposito contatore il tempo di ricaricarsi. L'azione rallentata ci permetterà spettacolari acrobazie, ma se la useremo con attenzione ci metterà in condizione di evitare proiettili e ordigni esplosivi in arrivo, di colpire più di un nemico per volta o di buttarci da dietro un angolo con le armi spianate su un'eventuale minaccia.

A proposito di armi, siamo ancora in pieno realismo. Niente fucili laser! La nostra arma di ordinanza, una pistola Beretta, sarà affiancata da fucili a pompa (Max ne fa uso impugnandoli e ricaricandoli con una mano sola, l'effetto è fantastico), mitragliette "Uzi", granate e bottiglie incendiarie, una carabina e l'immancabile fucile da cecchino con mirino per colpire a distanza.

Nonostante l'indubbia dose di violenza, non siamo in presenza di efferatezze gratuite. A Max non interessa accanirsi sui nemici, è solo in cerca di giustizia, e

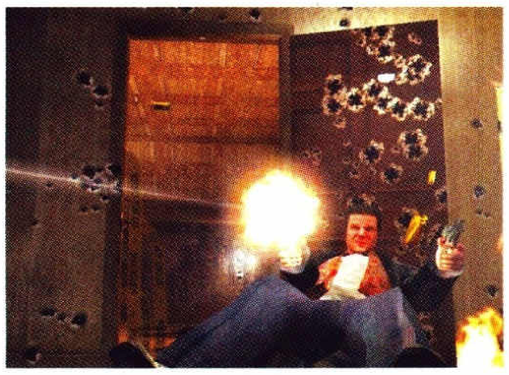
IL GIOCO INFINITO

Non abbiamo ancora il gioco tra le mani e già stiamo pensando a come utilizzare l'editor di livelli? È normale. Al sito www.maxpayne-center.com sono già disponibili le prime indiscrezioni sui futuri Mod in arrivo.

UN RESPIRO DI REALISMO

I tocchi di classe si sprecano in *Max Payne*. Gli effetti di luce, lo svolazzare degli abiti, i fori dei proiettili, i portacenere con i mozziconi ancora fumanti. Quello che ci è piaciuto di più è l'effetto del fiato di Max, che si congela in nuvole di vapore quando si trova all'aperto, sotto la neve. Un'ulteriore prova, se mai ce ne fosse stato bisogno, di quanto i programmatori abbiano curato ogni minimo dettaglio.

La doppia mitraglietta Uzi in azione. Con questa combinazione è possibile sviluppare un volume di fuoco impressionante.



UNA TRAMA A FUMETTI

La scelta di utilizzare delle tavole a fumetti per portare avanti la trama può sembrare poco azzeccata, ma i disegni sono talmente in tema, così oscuri e sinistri, che risultano essere il mezzo ideale per farci immergere ancora di più nella storia che stiamo vivendo sullo schermo. Quello mostrato di seguito è uno dei più suggestivi, ed è relativo all'inizio del gioco, quando Max scopre sua moglie trucidata. La carica emotiva del disegno è notevole.

presto lo saremo anche noi con lui, quando riusciremo a calarci, e sarà questione di pochi minuti, nel ruolo di giustiziere solitario. Proprio il carattere solitario del protagonista, ha convinto i programmatori che la modalità multiplayer sarebbe stata fuori luogo.

Probabilmente, non va sottovalutato il fatto che la funzione Bullet Mode avrebbe complicato non poco la gestione delle partite a più giocatori. *Max Payne* è, quindi, una solida esperienza per giocatore singolo. Una scelta che pone il titolo decisamente in controtendenza rispetto alla moda attuale, che vuole qualsiasi cosa giocabile in Rete, ma che non va vista come un difetto o una mancanza: semplicemente è una scelta, condivisibile o meno, che ha permesso ai Remedy di concentrarsi sul giocatore singolo, offrendogli un'esperienza impagabile.

I ventisette livelli di gioco, suddivisi in tre parti di nove capitoli ciascuno, ci terranno sicuramente impegnati a lungo. Da principio, avremo a che fare con semplici delinquenti, ma lentamente l'Intelligenza Artificiale comincia a farsi vedere, e quando affronteremo un boss malavitoso o qualcuna delle sue guardie del corpo, dovremo dar fondo a tutto il nostro arsenale di armi e astuzie, e apprezzeremo ancora di più la modalità proiettile. C'è un solo livello di difficoltà selezionabile, all'inizio del gioco, ma quando riusciremo a completarlo si sbloccheranno anche i successivi tre: al secondo livello saranno consentiti solo sette salvataggi, al terzo ce ne saranno solo tre.

"L'azione è assolutamente esplosiva"

L'ultimo livello è chiamato "New York Minute", avrà un tempo limite per ogni livello e non si potrà salvare. Se tutto questo ancora non ci dovesse bastare per garantire un buon grado di longevità, allora potremo rivolgerci ai Mod, ovvero alle conversioni che diventeranno disponibili su Internet dopo l'uscita del gioco. Un apposito editor di livelli e di personaggi sarà incluso nella confezione, e permetterà di creare livelli e nemici completamente nuovi.

A questo punto, è chiaro che la valutazione complessiva non può che essere del tutto positiva. Potremmo anche cercare il pelo nell'uovo e contestare il fatto che *Max Payne* non presenta caratteristiche estremamente innovative, che la varietà dei livelli non è eccezionale, ma non avrebbe senso, considerando quello che ci viene offerto in termini di grafica, giocabilità e trama. *Max Payne* non vincerà probabilmente il premio come gioco più originale, ma la palma di miglior gioco d'azione dell'anno è sua di diritto, e ogni giocatore che si rispetti dovrebbe assicurarsene una copia.

Dopo il cinema e i fumetti, anche il mondo dei videogiochi ha il suo vendicatore: è armato, è pericoloso ed è un uomo che non ha più niente da perdere!

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Max Payne è:
- Cinematografico
- Spettacolare
- Adrenalinico

Max Payne non è:
- Noioso
- Per chi ama pianificare le mosse
- Un gioco che passerà inosservato

■ Casa Take2 ■ Sviluppatore Remedy ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo circa 65.000 ■ Sistema Minimo Pentium II 450, 96 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema Consigliato Pentium II 700, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.maxpayne.com

IN ALTERNATIVA...

Soldier of Fortune, Apr 00, **8**
Un titolo che ha fatto discutere a causa della crudezza di alcuni particolari.

Nocturne, Nat 99, **8**
Più d'atmosfera, meno realistico, ma il personaggio e l'ambientazione sono intriganti.

Spettacolare, giocabile e bello da vedere. Da un videogioco è impossibile pretendere di più. Lo abbiamo aspettato tanto, ma ne è valsa la pena.

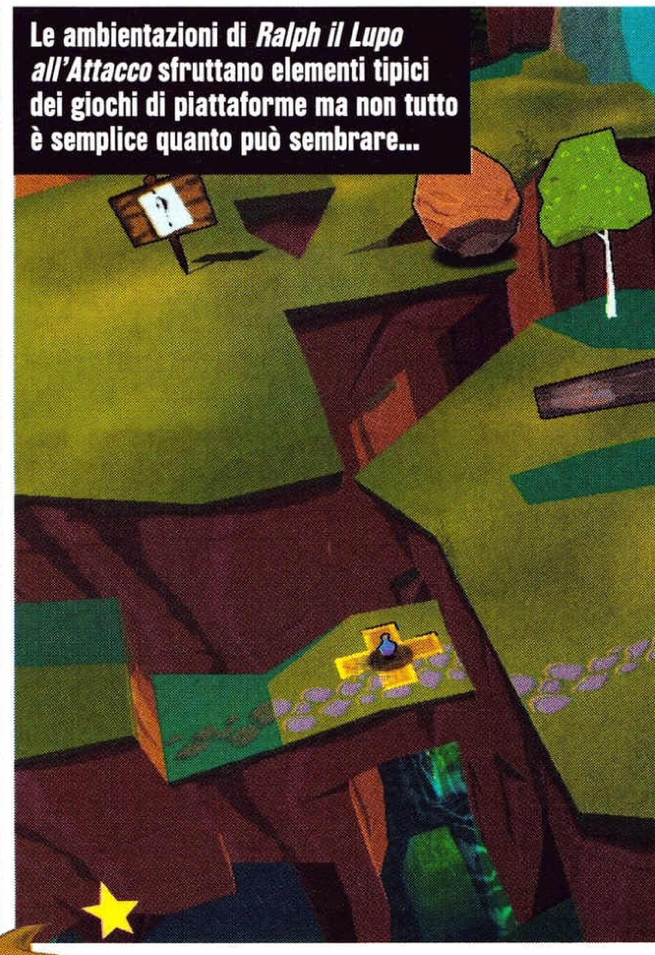
GRAFICA 9	GIOCABILITÀ 9
SONORO 8	LONGEVITÀ 9

9

GENERE: PUZZLE

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO

Quando il giocatore perde il pelo ma non il vizio...


Le ambientazioni di *Ralph il Lupo all'Attacco* sfruttano elementi tipici dei giochi di piattaforme ma non tutto è semplice quanto può sembrare...

Travestirsi da pecora ha i suoi svantaggi...

IN ITALIANO

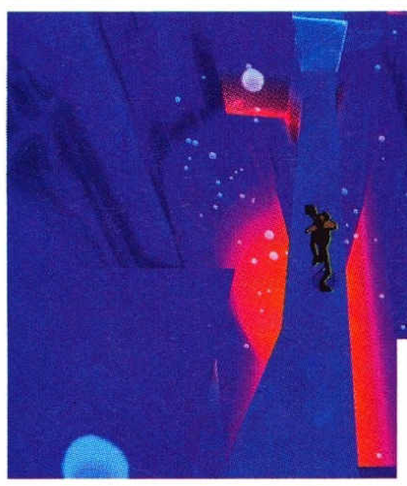
Infogrames non si è limitata a riproporre in *Ralph il Lupo all'Attacco* i caratteristici effetti sonori dei cartoni animati ma, addirittura, è riuscita a portare sui nostri PC le voci dei doppiatori della Warner Bros. Potremo così ascoltare i caratteristici farfugliamenti di Duffy Duck o la vocina squillante di Porky Pig. Va sottolineato, infine, che sia le voci dei menu sia quelle dei personaggi sono in italiano.

LA popolarità è un fenomeno imponderabile, i cui meccanismi rimangono spesso sconosciuti persino ai diretti interessati. Lo sanno bene due personaggi dei cartoni animati che, pur risultando accomunati da un simile aspetto estetico e legati da un forte legame di parentela, non hanno conseguito gli stessi indici di popolarità.

Ci stiamo riferendo a Wile E. Coyote, vera e propria star di Cartoonia, e di suo cugino Ralph il lupo, anch'egli protagonista di numerose serie televisive, ma mai gratificato da un dignitoso responso di audience. A differenza del cugino, perennemente all'inseguimento del velocissimo pennuto Road Runner, Ralph è impegnato in un'eterna caccia alla pecora, che lo pone in diretto conflitto col cane pastore Sam. Insomma, Wile E. Coyote gode di una maggiore popolarità, ma il contesto in cui vive Ralph il lupo sembra essere ben più indicato per dar vita a un videogioco. Per il simpatico lupo sembra finalmente giunto il momento della ribalta. In questo videogioco, Ralph sarà addirittura invitato a partecipare a un programma televisivo condotto dal papero Duffy. L'obiettivo di questo concorso è, almeno a parole, molto semplice: di missione in missione dovremo eludere la stretta vigilanza del cane pastore Sam e sottrarre una pecora dal gregge. Gli ambientalisti possono comunque stare tranquilli, nessuna pecora, neppure quelle catturate dal lupo Ralph, verrà maltrattata. Il fine del concorso non è, infatti, quello di sbranare un agnello dopo l'altro, bensì, più semplicemente, di condurli all'interno degli studi televisivi.

Nel momento in cui si inizia a giocare con *Ralph il Lupo* non ci si deve lasciar ingannare dall'aspetto, per certi versi infantile, che da sempre caratterizza lo strano mondo dei cartoni animati. Il fatto che un gioco come questo rievochi in noi il ricordo dell'età prescolare, non significa affatto che i principali fruitori di *Ralph il Lupo all'Attacco* debbano per forza essere

www.dailyradar.it



L'ARTE DI MIMETIZZARSI

Per sfuggire allo sguardo del cane pastore Sam, il famelico lupo Ralph può ricorrere a numerose strategie. Ecco qui di seguito una rassegna di quelle più simpatiche.

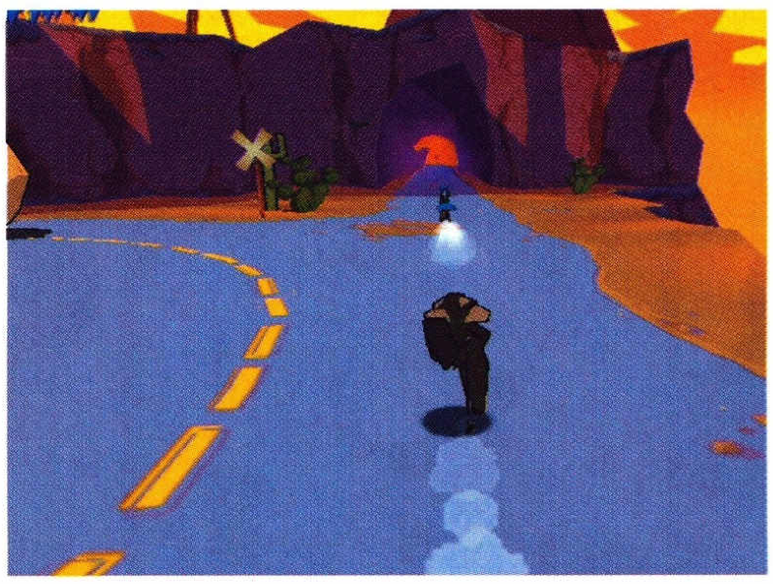
Nascondersi dietro le rocce è un metodo tradizionale, che può metterci in salvo dalle grinfie di Sam. Spostarsi da un masso all'altro richiede, però, scaltrezza e agilità. Per non farsi sentire è poi consigliato muoversi in punta di piedi.

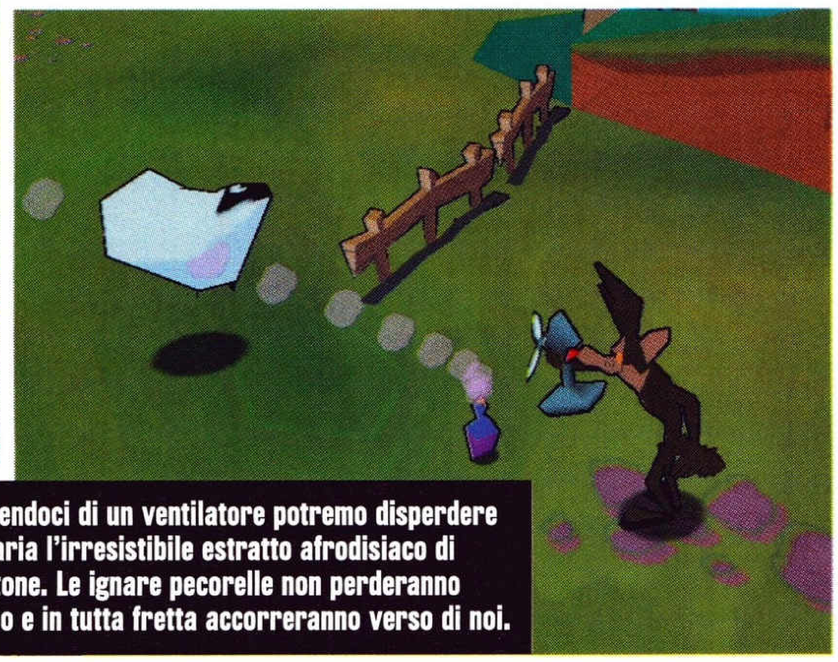
Travestirsi da cespuglio può rivelarsi un'idea interessante oltreché ecologica. Bisogna però prestare attenzione a non farsi scovare durante gli spostamenti e a evitare di farsi mangiare il manto di foglie dalle voraci pecore.

Indossando un costume da pecora potremo mischiarci nel gregge e, belando di tanto in tanto, adescare qualche ovino. Attenzione però, se Sam ci vedrà fuori dal recinto non tarderà a riportarci con il resto delle pecore.

Ecco cosa succede quando non si riesce a disinnescare una mina.

I personaggi sono ben animati, anche se il ricorso a qualche poligono in più non avrebbe guastato.





Servendoci di un ventilatore potremo disperdere nell'aria l'irresistibile estratto afrodisiaco di montone. Le ignare pecorelle non perderanno tempo e in tutta fretta accorreranno verso di noi.

NON SOLO LUPI

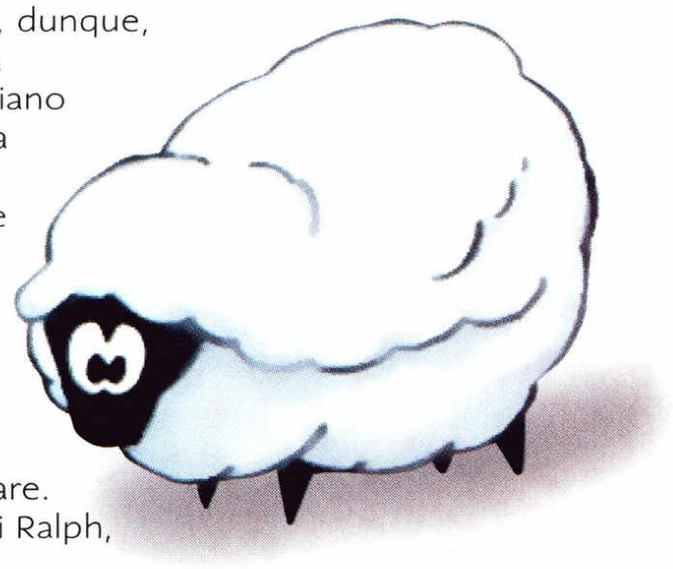
Ralph il Lupo all'Attacco vanta un cast di personaggi a dir poco entusiasmante. Oltre ai protagonisti del gioco potremo, infatti, imbatterci in tanti altri eroi dei cartoni animati prodotti dalla Warner Bros, come Gatto Silvestro, Duffy Duck, Porky Pig, Marvin il marziano, Bugs Bunny e Road Runner. Insomma, non è certo da tutti i giorni incontrare vip di Cartoonia così noti.

ancora iscritti all'asilo. Sono, invece, chiamati in causa gli amanti dei rompicapo appartenenti a ogni fascia d'età. *Ralph il Lupo all'Attacco* riassume in sé numerosi generi di intrattenimento. È vero, avremo a che fare con elementi tipici dei giochi di piattaforme, ma ci sbaglieremmo di grosso se pensassimo che per finire il gioco sia sufficiente saltellare qui e là con agilità e tempismo.

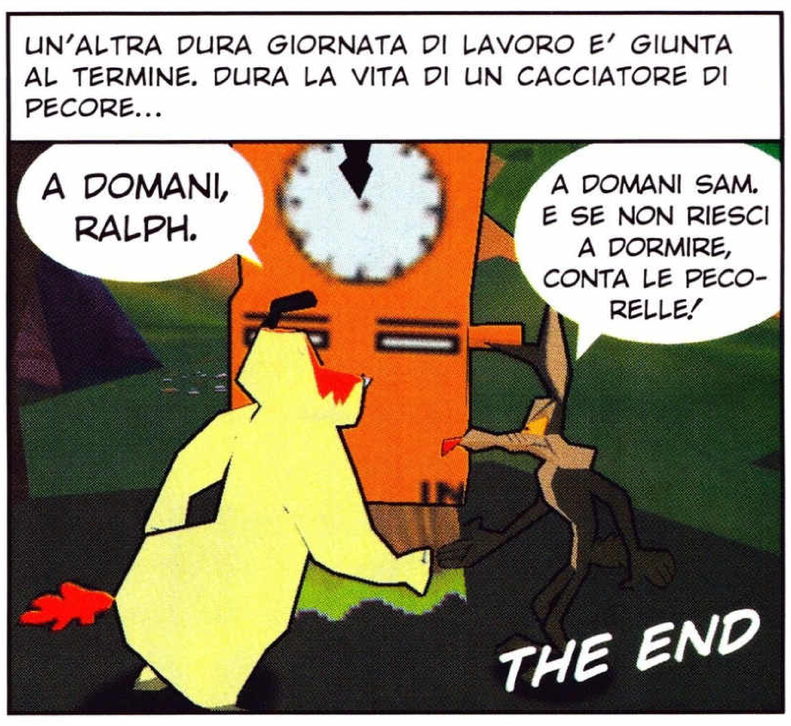
Paradossalmente, *Ralph il Lupo all'Attacco* è molto più vicino a un gioco come *Commandos* (noto ai

"Riassume in sé numerosi generi videoludici"

lettori di GMC per essere stato allegato, in versione completa, al numero di aprile) che a qualsiasi altro titolo. Anche in questo caso, dovremo agire furtivamente e prestare particolare attenzione al campo visivo del nemico (il cane pastore Sam). Una replica tridimensionale del testone di Sam sarà rappresentata in un angolo dello schermo, così da consentire al giocatore di nascondersi nel momento in cui lo sguardo del cane sarà rivolto verso di lui. Risulta, dunque, importante tanto la preparazione del piano d'attacco, quanto la sua esecuzione. Insomma, oltre che un gioco di abilità sembra che, in questo caso, il genere strategico sia più vicino di quanto ci si possa inizialmente aspettare. Vestendo i panni di Ralph,



RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO



dovremo essere in grado di fare nostra quella furbizia, demenziale e spesso autolesionista, che regolarmente caratterizzava l'operato dell'omonimo quadrupede televisivo. Gli espedienti cui dovremo ricorrere richiedono genialità e una buona dose di fantasia. Ci ritroveremo, così, ad adottare strampalate tecniche di mimetizzazione o a collaudare strane formule per l'adescamento di ovini. Potremo, per esempio, usare flauti magici per ipnotizzare Sam e sfoderare ceppi di lattuga o estratti afrodisiaci di montone per attrarre le ingenue pecorelle.

Dopo aver irriso per anni i tragicomici errori di Ralph il lupo e di suo cugino Will E. Coyote, avanzando nell'avventura proposta da questo videogioco, ci accorgeremo più volte di esibirci nei medesimi sbagli.

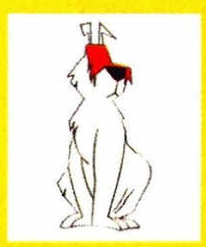
Potrà capitare di andare a sbattere contro una finta galleria disegnata su una parete rocciosa, o di rimanere inebetiti a guardare un masso mentre ci precipita addosso. D'altra parte, l'arte di cacciare pecore si può apprendere solo errore dopo errore. Oltre a una saggia pianificazione, in *Ralph il Lupo all'Attacco* vengono richiesti al giocatore degli ottimi riflessi, così da impartire con agilità e tempismo le varie istruzioni. Il metodo di controllo sfrutta, infatti, un bel po' di tasti e, proprio per questo, è consigliato ricorrere all'uso di un pratico joypad. Il nostro lupetto è capace di eseguire un campionario di mosse tanto divertente quanto variegato e, dunque, prima di riuscire a gestire velocemente i diversi comandi occorre allenarsi un po'.

Fortunatamente, di tanto in tanto, verrà in nostro aiuto il papero Duffy che, farfugliando come suo solito, ci illustrerà come usare i controlli di

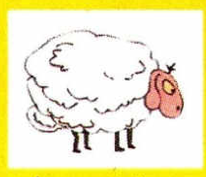
C'ERA UNA VOLTA...

C'era una volta un gregge di pecore, un cane pastore di nome Sam e un lupo, tanto famelico quanto maldestro, di nome Ralph... Così potrebbe iniziare *Ralph il Lupo all'Attacco*, andiamo dunque a conoscere meglio i protagonisti di questo videogioco:

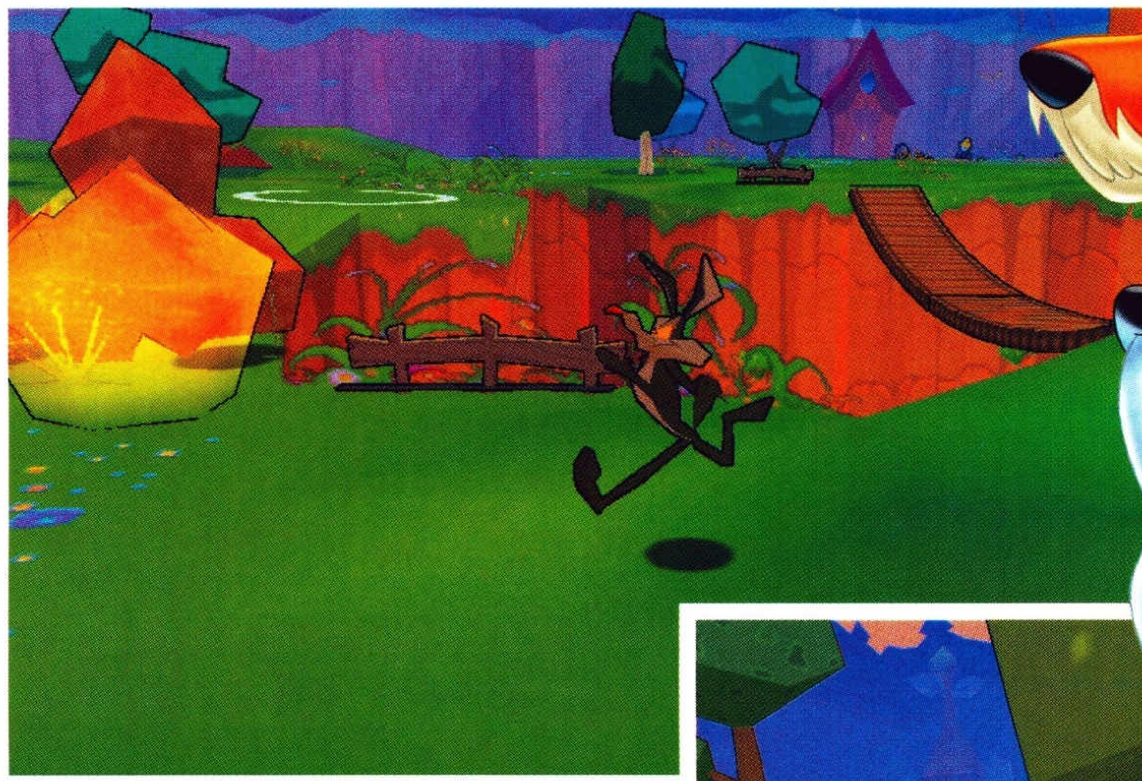
Ralph
Come ogni lupo che si rispetti, anche Ralph adora passare le proprie giornate dando la caccia a ignare pecorelle. È autore di piani geniali, ma la sua simpatia deriva principalmente dai tragici epiloghi che contraddistinguono ogni avventura in cui si imbarca.

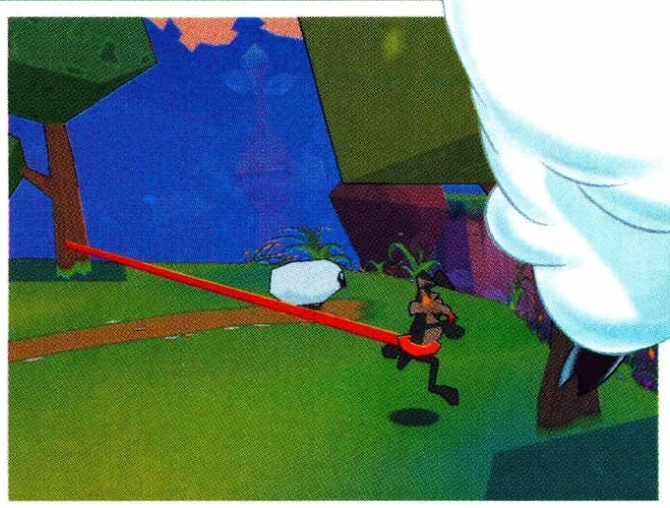


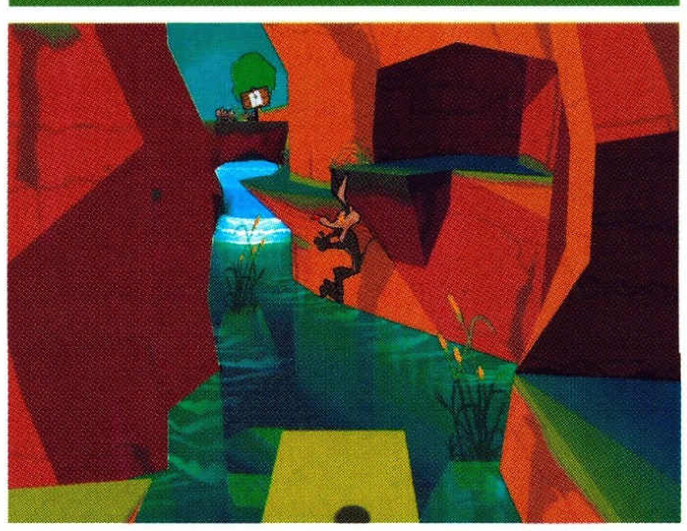
Sam
È il cane pastore preposto a garantire l'incolumità del gregge. Imponente e dai metodi risolutivi, questo quadrupede risulta incorruttibile e sempre ligio al dovere. Non ha, naturalmente, un buon rapporto con i lupi.



Le pecore
Incuranti del pericolo che incombe su di loro, le pecorelle passano il tempo libero brucando il manto erboso. Vivono le diatribe tra Sam e Ralph con ironica noncuranza e totale abbandono al destino.







Ralph è in grado di nuotare ma navigare in zattera è sicuramente più comodo.

La prossima volta sarà meglio prestare un po' di attenzione e cercare di non svegliare il toro.

gioco e gli originali strumenti messi a nostra disposizione. In *Ralph il Lupo all'Attacco* troveremo la bellezza di diciotto missioni ad attenderci, purtroppo la struttura di gioco non induce a ricominciare l'avventura una volta portata a termine. Va però detto che il livello di difficoltà è ben calibrato e cresce progressivamente di missione in missione. Ci viene così offerta la possibilità di divertirci sia nelle prime fasi di gioco, sia nelle ultime.

Dal punto di vista estetico, è evidente lo sforzo compiuto dagli sviluppatori per rendere questo videogioco il più simile possibile al cartone animato originale. Il risultato lo possiamo già intuire dalle immagini

"Nessuna pecora può resistere all'estratto afrodisiaco di montone"

in queste stesse pagine: *Ralph il Lupo all'Attacco* è un vero e proprio cartone animato, oltre che un divertente videogioco. La principale differenza rispetto agli episodi televisivi è che in questo caso il destino del protagonista è nelle mani del giocatore.

Le uniche pecche sotto il profilo estetico sono riconducibili a una gestione delle inquadrature non sempre ottimale, che spesso costringe a intervenire manualmente sulla prospettiva di gioco, e a uno scarso dettaglio grafico dei personaggi (spesso in debito di poligoni). Le ambientazioni, al contrario, sono perfette per originalità e realizzazione.

Insomma, il mondo dei cartoni animati è stato riportato sul computer nel miglior modo possibile, conservandone tutti gli elementi d'intrattenimento che per anni ci hanno tenuti incollati al televisore.

GIOCHI & COMPUTER

GMC IN BREVE

Ralph il Lupo è:
- Come un cartone animato
- Comicità allo stato puro
- Fantasioso

Ralph il Lupo non è:
- Monotono
- Bidimensionale
- Molto longevo

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Lyon House ■ Distributore Infogrames ■ Telefono 02/93767203 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda Video 8 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 400, Scheda Video 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.infogrames.com

IN ALTERNATIVA...

Commandos, Lug 98, **7**
Per chi ama la Seconda Guerra Mondiale e agire furtivamente.

Rayman 2, Dic 99, **8**
Questo gioco piattaforme richiede tanta azione e poca strategia.

Ralph il Lupo all'Attacco **si rivela un gioco indicato a ogni fascia d'età e capace di coniugare con efficacia comicità, strategia e azione.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

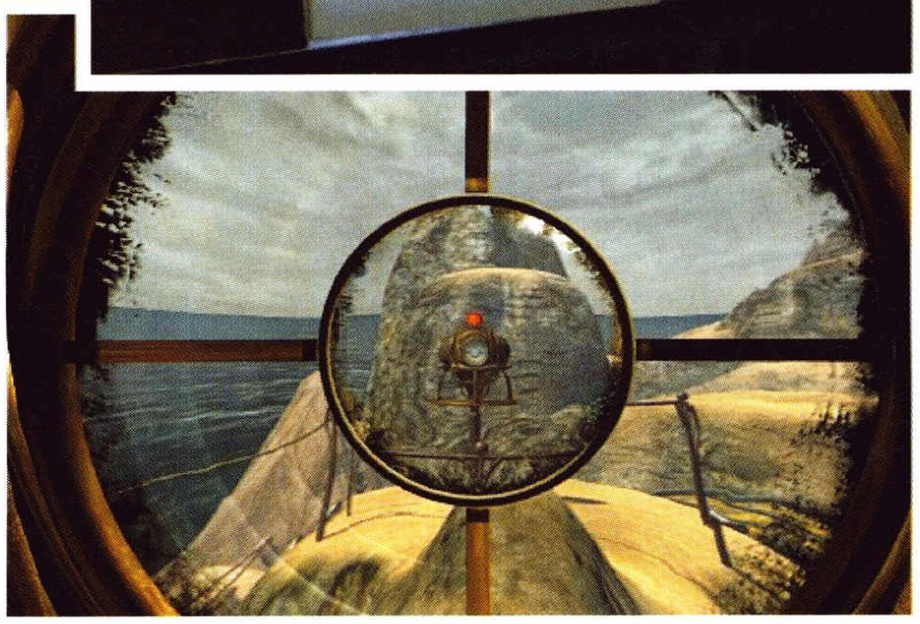
8

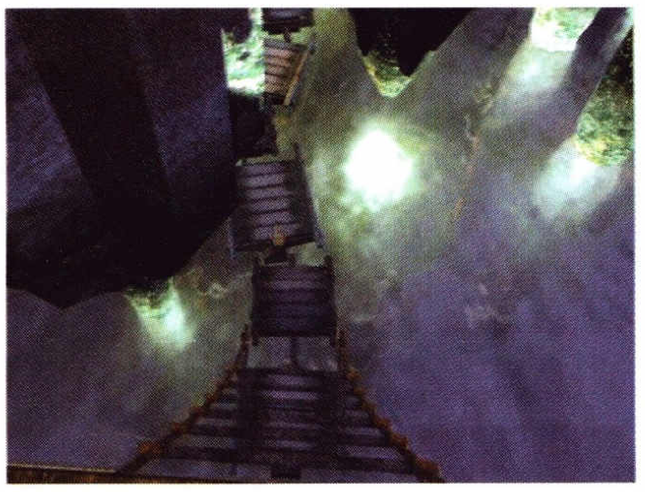
GENERE: AVVENTURA

MYST III EXILE

Il terzo capitolo di un mondo fantastico...

Catherine, la moglie di Atrus, ci accoglie al principio dell'avventura nell'era di Tomanha. Ha in braccio una neonata: è la figlia dello scrittore di ere, e c'è da sperare che non diventi come i due precedenti pargoli distruttori.





IN ITALIANO

In *Exile* appaiono molti dialoghi e pagine da leggere. Per i non anglofoni è certamente confortante sapere che il gioco è completamente tradotto nella nostra lingua.

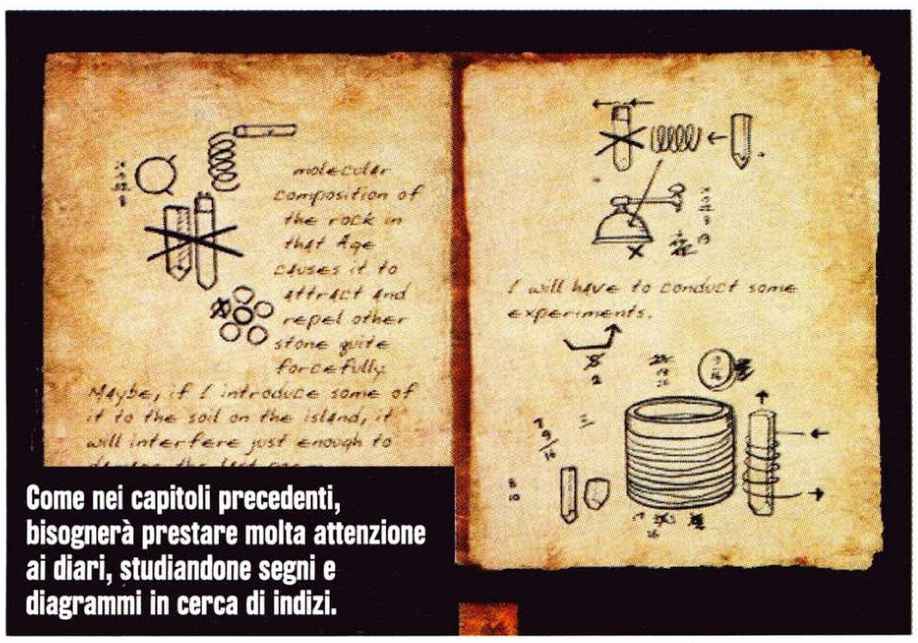
QUANDO si parla di *Myst*, la comunità dei videogiocatori si divide in due fazioni: da una parte quelli che lo amano alla follia, dall'altra coloro che lo odiano con tutte le forze. Il motivo di tale disputa è insito nella natura stessa del gioco.

La saga ci racconta di mondi fantastici, raggiungibili attraverso particolari libri detti "di collegamento", e lo fa utilizzando schermate fisse, che sono sì di una bellezza mozzafiato, ma anche quasi del tutto prive di movimento. Non c'è azione, ci sono pochissimi personaggi e una miriade di enigmi, indovinelli e puzzle da risolvere. Secondo alcuni, si tratta di un'esperienza affascinante e fortemente onirica, secondo altri non siamo nemmeno davanti a un prodotto catalogabile come "videogioco"; altri ancora, i più accaniti detrattori, lo considerano semplicemente alla stregua di un salvaschermo. Da che parte sta la ragione? Soprattutto, riuscirà *Exile*, terzo capitolo della saga, a far pendere definitivamente l'ago della bilancia da una parte o dall'altra? La risposta a questa domanda è: "Probabilmente, no". *Exile* ricalca fedelmente lo schema tipico della serie, fatto di isole collegate tra di loro, di libri e simboli, di panorami tanto surreali quanto incantevoli e della consueta dose di puzzle. Lo sviluppo è passato nelle mani dei Presto Studios, e i programmatori si sono adoperati in ogni modo per dare vita a un gioco che fosse all'altezza dei precedenti.

"La difficoltà degli enigmi è molto elevata fin dal principio"

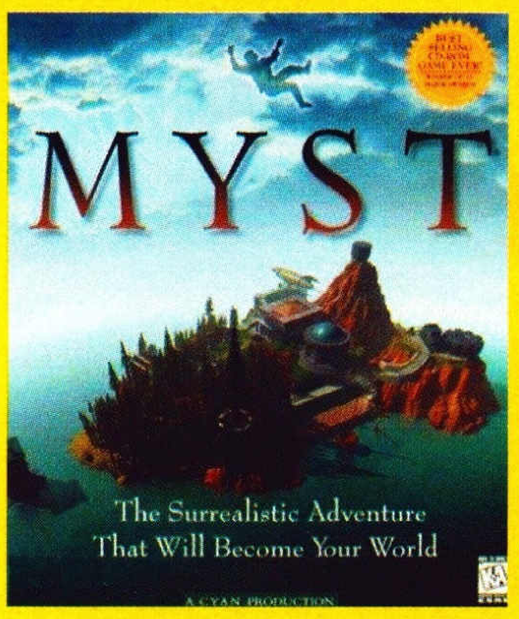
La trama introduce un nuovo personaggio chiamato Saavedro (interpretato da Brad Dourif, già tra gli attori del film "Qualcuno volò sul nido del cuculo"). Il suo aspetto da squilibrato è giustificato dal fatto che Sirrus e Achenar, i figli del creatore dei libri, Atrus, già incontrati nel primo episodio, hanno messo il suo mondo a ferro e fuoco.

Saavedro ritiene Atrus responsabile di quanto successo, e vaga nascondendosi tra le varie "Ere", in attesa della sua vendetta. Il momento arriva quando Atrus decide di ripristinare il contatto con il

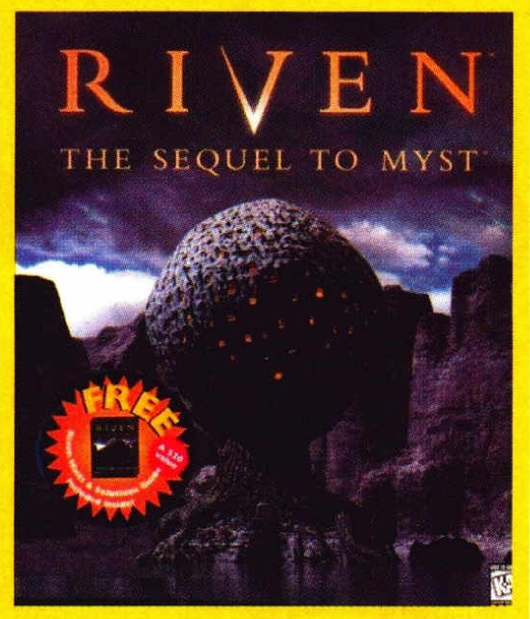


Come nei capitoli precedenti, bisognerà prestare molta attenzione ai diari, studiandone segni e diagrammi in cerca di indizi.

CRONOLOGIA DI UNA SAGA

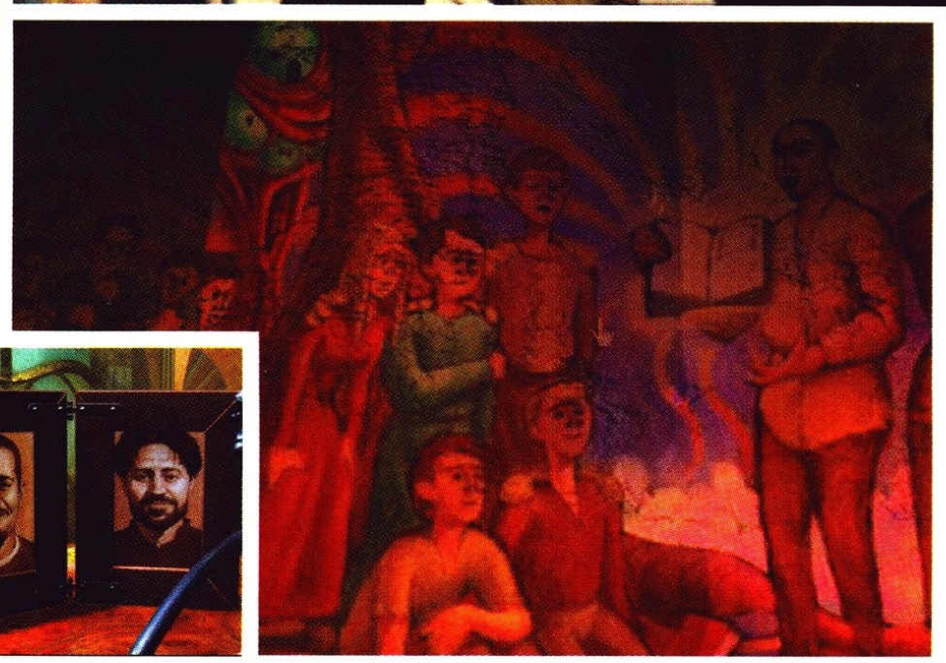


Il primo episodio di *Myst* fece la sua comparsa nel 1994. Attraverso le pagine di un libro, ci ritrovavamo catapultati sulla misteriosa isola, dove numerosi indizi ci indicavano che il creatore di quel mondo, Atrus, era alle prese con gli sconvolgimenti creati dall'avidità dei due figli, Sirrus e Achenar, imprigionati in altrettanti libri.



Fu necessario attendere il 1997 per tornare nel mondo creato da Atrus, questa volta sull'isola di Riven. Per la prima volta, vennero introdotti personaggi umani all'interno del solitario arcipelago. La scomparsa di Catherine, la moglie di Atrus, e la presenza di un oscuro rivale erano i temi portanti di questo capitolo.

Strane creature si aggirano per le varie ere. In questo caso abbiamo a che fare con un curioso volatile, che si rivelerà utile per risolvere un complesso puzzle.



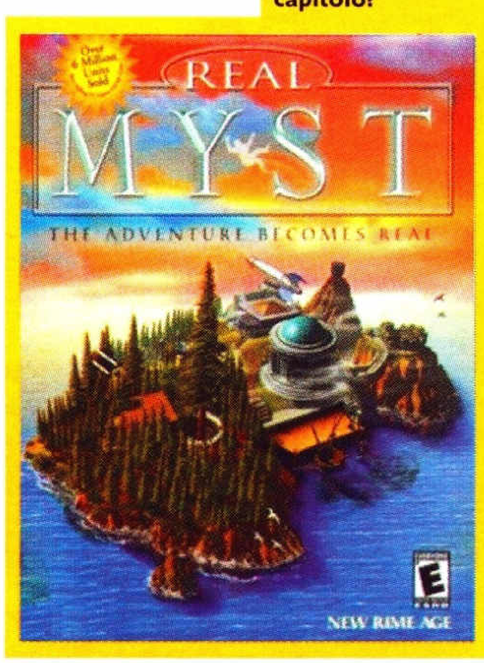
popolo dei D'ni, creatori dei libri di collegamento. Saavedro entra in scena all'inizio del gioco, sottraendo il libro di Raleeshahn e minacciando di distruggerlo. A noi sarà affidato il compito di ritrovare Saavedro e recuperare il libro, prima che accada l'irreparabile. Il nostro viaggio ci porterà alla scoperta di cinque ere, dato che la prima, Tomanha, rappresenta unicamente il punto di partenza. Per giungere a Narayan, l'era conclusiva, dovremo partire dall'isola di J'nanin, che contiene, opportunamente difesi da numerosi enigmi, i libri di collegamento alle tre ere dette Edanna, Amateria e Voltaic.

Graficamente, possiamo affermare che le schermate che rappresentano i vari mondi sono squisitamente dettagliate, e la loro qualità è fuori discussione. Lo sforzo creativo è evidente, e le scene di transizione che si possono godere quando si utilizzano mezzi di trasporto o si osservano le panoramiche in movimento, lasciano assolutamente senza fiato. L'introduzione della possibilità di ruotare liberamente lo sguardo, inoltre, aggiunge una migliore sensazione di "immersione" nel mondo di *Exile*, ma è anche giusto segnalare come, rispetto all'episodio precedente, non ci siano sostanziali passi avanti dal punto di vista tecnico. Verrebbe da domandarsi per quale motivo non sia stato utilizzato il sistema grafico del recente *Real Myst*, che certamente non avrebbe consentito la stessa nitidezza di particolari, ma che indubbiamente sarebbe stato in grado di regalare nuove sensazioni, grazie alla più ampia libertà di movimento, al ciclo

UNA SCELTA POSSIBILE

Secondo i programmatori, questo è ciò che *Myst* avrebbe dovuto essere e non fu possibile realizzare nel 1994, a causa dei limiti tecnici di allora. Sostanzialmente è lo stesso identico gioco, ma realizzato in 3D con tanto di pioggia, animali in movimento, alternarsi del giorno e della notte e così via. Come sarebbe stato *Exile* se fosse stato realizzato in questo modo? Lo scopriremo nel prossimo capitolo?

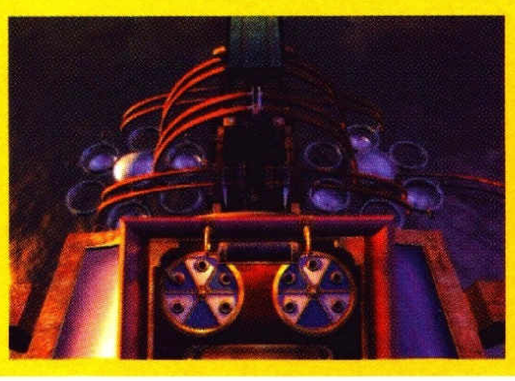
La qualità grafica delle schermate è molto elevata. In molti ambienti, il cielo e il mare creano panorami estremamante suggestivi.

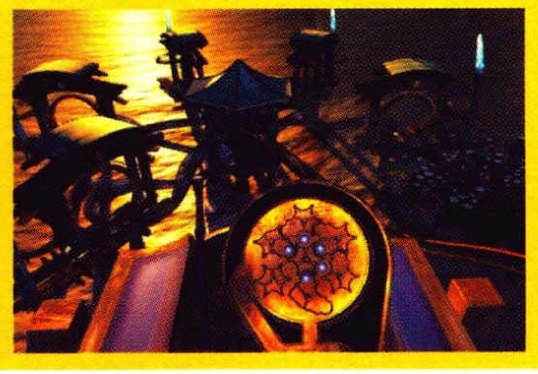


I filmati di transizione sono a dir poco spettacolari, e danno un senso di continuità agli avvenimenti.

PROBLEMI DA RISOLVERE

Che si tratti di strani macchinari da attivare o di complessi pannelli di controllo, gli enigmi sono il vero e proprio cuore, non solo di *Exile*, ma di tutta la serie. Anche in questo caso, ci troveremo di fronte a quesiti estremamente razionali, che richiederanno spirito di osservazione e molta logica per essere risolti. Prepariamoci a una sfida piuttosto ardua, dato che il livello di difficoltà, pur inferiore, per certi versi, al titolo precedente, rimane comunque molto elevato.





giorno-notte e al clima variabile.
La più grossa perplessità riguarda proprio questa mancata spinta tecnologica in avanti che, se da un lato ha permesso ai Presto Studios di rimanere coerenti allo spirito della serie, dall'altro rende il prodotto in qualche modo non all'altezza delle possibilità odierne.

Intendiamoci, non si tratta di un vero e proprio difetto, ma proprio di una scelta che renderà certamente felici tutti coloro che hanno amato i due titoli precedenti e che si troveranno un po' come a casa nel mondo di *Exile*, ma che probabilmente non ha in sé le caratteristiche adatte ad attirare nuovi appassionati. Un'altra considerazione in questo senso va fatta per gli enigmi. Tutti i puzzle proposti sono estremamente logici, funzionali e coerenti; risultano perfettamente inseriti nel contesto nel quale si trovano, ma è inutile negare che un avventuriero alle prime armi si ritroverà ben presto bloccato a causa della totale assenza di oggetti da utilizzare o da scoprire.

La difficoltà degli enigmi è già molto elevata fin dal principio, e sbloccare l'ingresso alle tre ere risolvendo gli altrettanti puzzle dell'isola di J'nanin richiederà un notevole spirito d'osservazione, accompagnato da una buona dose di logica.

Dare un giudizio a *Exile* risulta, quindi, particolarmente problematico. Si tratta indubbiamente di un titolo di qualità che vale sicuramente l'acquisto, anche se i neofiti del genere potrebbero rimanerne un po' disorientati.

La sensazione è che, dopo tutti gli anni intercorsi tra *Myst* e questo terzo capitolo, la magia non abiti più qui e, in vista di un eventuale quarto episodio, non sarebbe male auspicare qualche novità in più, qualcosa che ci dia la sensazione di trovarci "veramente" là, in quelle fantastiche isole circondate da oceani blu e cieli sconfinati... a risolvere enigmi.

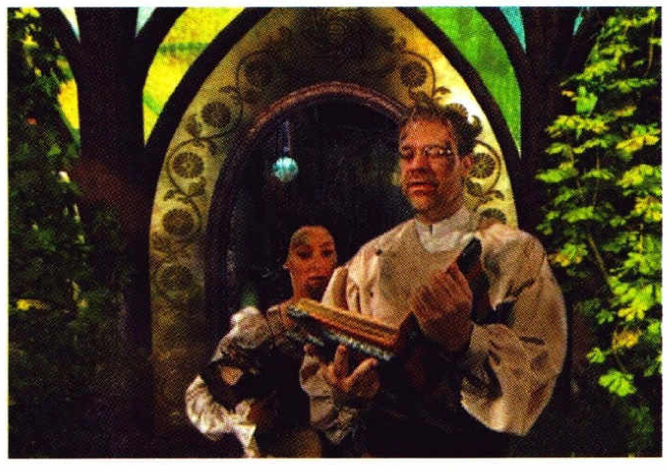
GIOCHI PER COMPUTER

GMC IN BREVE

Exile è:
- **Tecnicamente ineccepibile**
- **Vagamente datato**
- **Molto difficile**

Exile non è:
- **Adatto ai non esperti**
- **Un'avventura tradizionale**
- **Molto diverso dal secondo episodio**

Siamo alle battute conclusive, pronti a scegliere tra sei finali.



■ Casa **Ubi Soft** ■ Sviluppatore **Presto Studios** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **PII 233, 64 MB RAM, 250 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 128 MB RAM, scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.myst3.com**

IN ALTERNATIVA...

Reah, Nov 98, **6**
Tra i numerosi cloni di *Myst*, questo si distingue per la buona qualità degli enigmi.

Obsidian, Feb 98, **7**
La trama estremamente godibile e gli enigmi tosti, lo rendono una valida alternativa.

***Exile* è un mondo nel quale perdersi e rappresenta un nuovo capitolo degno della saga di *Myst*, alla quale è fedele in tutto e per tutto.**

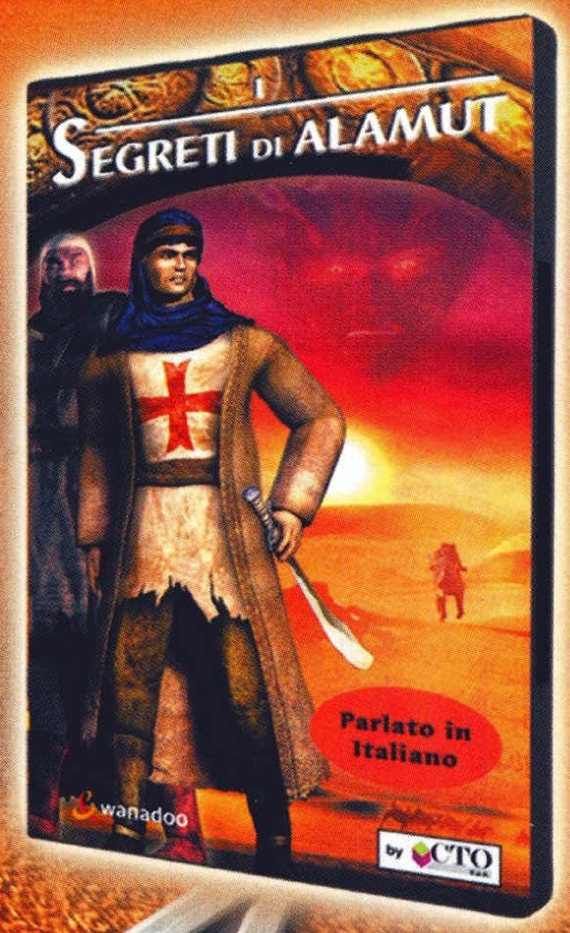
GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

Venite a visitarci allo
smau 07
Pad. 8

I SEGRETI DI ALAMUT

Sarete condotti fino alle porte della città, nella Fortezza degli Assassini,
nel Monastero di Santa Caterina, ai piedi del Monte di Mosé,
attraverso una miniera infestata, in un
deserto abitato da demoni, donne possedute e inattesi
alleati, sino alle coste del Mar Morto.
Dovrete sopravvivere a trappole mortali...risolvere enigmi rompicapo...e
combattere nemici temibili...
Ma se ci riuscirete...scoprirete...
I Segreti di Alamut.



PC CD

I SEGRETI DI ALAMUT © ARXEL TRIBE & Wanadoo. Tutti i diritti riservati

CTO www.cto.it

wanadoo

arxel tribe

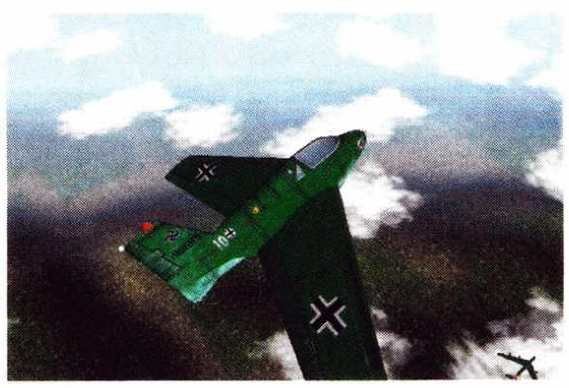
GENERE: SIMULATORE DI VOLO

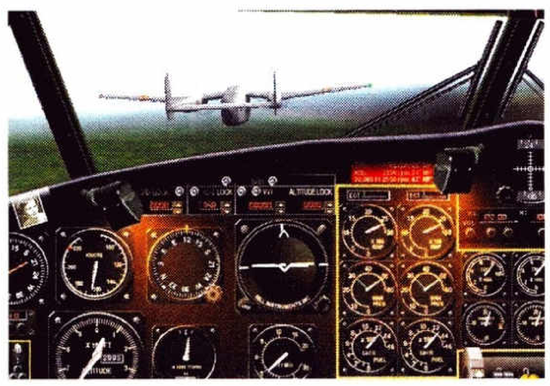
X-PLANE

Atterra sui nostri computer una vecchia conoscenza degli appassionati di volo virtuale che bazzicano Internet.

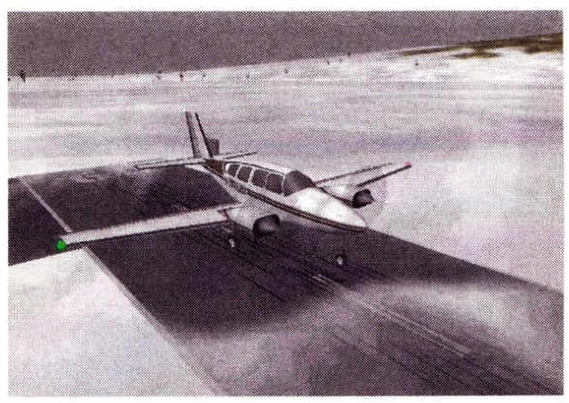
ISTRUZIONI PER L'USO

L'esclusività di *X-Plane* è dovuta non tanto alla notevole complessità del modello di volo (per certi versi addirittura più semplice di quello di *Flight Simulator 2000*), ma soprattutto al contesto operativo e agli aspetti tecnici. In altre parole, la presenza dell'ATC (il controllo del traffico aereo) impone uno studio e una pianificazione del volo molto approfonditi. Tutto ciò è ulteriormente complicato dalla latitanza del manuale (che spiega solamente le funzionalità del programma e i principi della progettazione aeronautica) e dall'assenza di un indispensabile (per i neofiti) corso di volo o di un manuale operativo. Fortunatamente, si può trovare qualcosa su Internet (www.x-plane.org). Nel sito della comunità italiana (www.x-plane.it), inoltre, è disponibile gratuitamente un bellissimo scenario grafico del nostro Paese.





Non poteva certo mancare il volo a vela: in *X-Plane* sono disponibili numerosi alianti.



Il volo su Marte impone velocità elevatissime per sviluppare sufficiente portanza.

Pilotare lo Space Shuttle durante il rientro sulla Terra senza servirsi del pilota automatico è molto difficile.

DIRE che *X-Plane* è un gioco significa fornirne una definizione riduttiva: lo sarebbe anche bollarlo come una semplice simulazione di volo. *X-Plane* è un progetto incredibilmente affascinante, che un ex-ragazzo prodigio, tale Austin Meyer, sta portando avanti con tutto l'impegno di cui è capace da ben 12 anni, quando ha deciso di far confluire le sue conoscenze di ingegneria aerospaziale e la passione per la programmazione di computer nella realizzazione di un titolo che gli permettesse di sperimentare concetti e soluzioni aerodinamiche, senza rischiare la vita nei cieli. Così è nato *X-Plane*.

Dalle prime versioni, distribuite Via Internet da Austin, *X-Plane* ha sicuramente fatto passi da gigante, e dall'abbozzo iniziale, Laminar Research ha realizzato un prodotto senz'altro molto interessante, ma che davvero difficilmente si può definire un gioco.

X-Plane è la più sofisticata simulazione di volo che si potesse far girare su un personal computer. Questo significa che, per pensare anche solo di decollare, compiere un giretto attorno all'aeroporto e ritornare a terra, occorre masticare almeno un po' di tecnica di volo, mentre per completare un volo secondo tutte le procedure (compresa la definizione e il rispetto del piano di volo e le interazioni con il controllo del traffico aereo), occorre praticamente aver già conseguito il brevetto di pilota, o almeno possedere l'intenzione di farlo.

"*X-Plane* è un prodotto riservato a pochi appassionati di volo virtuale"

Va da sé, che *X-Plane* sia un prodotto riservato a pochi, forse pochissimi, super appassionati di volo, che vogliono cimentarsi in un'esperienza davvero unica nello scenario videoludico attuale.

Non solo, infatti, si possono pilotare un gran numero di aerei reali, compresi elicotteri, alianti e jet militari, ma è addirittura consentito modificarne gli elementi aerodinamici e verificarne il comportamento! Come se non bastasse, *X-Plane* propone altre due esperienze senza precedenti: pilotare lo Space Shuttle nel rientro da una missione alla base di Edwards, e volare (a bordo di mezzi appositamente progettati da Austin) nell'atmosfera di Marte.

Com'è facile intuire, dunque, *X-Plane* è un prodotto ad appannaggio esclusivo di piloti veri o virtuali di lungo corso: solo costoro potranno, infatti, apprezzarne le finezze tecniche (a discapito, va da sé, del dettaglio grafico e della facilità d'uso) ed entrare così a far parte di quella numerosa comunità internazionale, che da anni riunisce su Internet gli appassionati di questa incredibile simulazione di volo.

GIOCHI PER COMPUTER

GMC IN BREVE

X-Plane è:
- **Una simulazione assai raffinata**
- **Un prodotto dedicato a pochi piloti virtuali**
- **Un'esperienza di pilotaggio davvero unica**

X-Plane non è:
- **Un gioco**
- **Consigliabile ai novellini delle simulazioni di volo**
- **Graficamente accattivante**

■ Casa Xicat Interactive ■ Sviluppatore Laminar Research ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031
■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo PII 300, 32 MB RAM ■ Sistema consigliato PIII 400, 96 MB RAM, Scheda 3D con 32 MB ■ Acceleratori Grafici OpenGL, Glide ■ Multigiocatore No ■ Internet www.x-plane.com

IN ALTERNATIVA...

Flight Simulator 2000, Gen 00, **9**
Versatile e realistico, la scelta migliore per gli appassionati di simulazione di volo.

Flight Unlimited II, Mar 98, **8**
Poco espandibile e limitato negli scenari, ma valido e graficamente gradevole.

Una chicca per i puristi delle simulazioni di volo. Per certi versi inizia dove finisce *Flight Simulator 2000*, ma non è altrettanto "istruttivo".

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

www.dailyradar.it

VIDEOGIOCHI?

Daily RADAR

.it

www.dailyradar.it

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI IN 5 CANALI

DALLA SQUADRA CHE HA CREATO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER · UFFICIALE PS2 MAGAZINE · PSM
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE · PLAYPOWER STATION

GENERE: SPARATUTTO

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Una giornata di lavoro come le altre, poi, l'inferno sulla terra. Riusciremo a sopravvivere?

Un avversario davvero ostico: Magician. Tre punti deboli, ma molto difficili da colpire.

Un civile è nei guai. Stiamo attenti a non colpirlo ed eliminiamo gli zombi.

UNA PISTOLA PER AMICO

Uno degli aspetti più divertenti di *The House of the Dead 2* è l'uso della MC PC Light Gun. Questo strano oggetto è una delle poche pistole ottiche per computer. In pratica, si configura come una normale periferica di gioco (come i volanti o i joystick) tramite la presa USB. Il risultato è che, invece di sentirci come Michael Schumacher al volante di una Formula Uno, potremo immaginare di essere Clint Eastwood in uno spaghetti western! L'esito è unico. Come nel gioco da bar, potremo sbizzarrirci in duelli all'ultimo proiettile, fino al fatidico istante in cui sentiremo la parola "Reload", segnale che abbiamo finito le munizioni. La pistola ottica, al momento, è supportata solo dal gioco *The House of the Dead 2*, quindi l'acquisto dovrebbe tenere conto di questo particolare.

È il 26 febbraio 2000: qualcosa di strano sta succedendo per le vie della città. Come agenti di un corpo speciale governativo denominato AMS, siamo stati inviati con altri tre colleghi a indagare e, possibilmente, a debellare la minaccia. Chi si nasconde dietro a tutto questo? Qual è il legame tra gli zombi che hanno invaso la città e Mister Goldman, potente uomo d'affari locale?

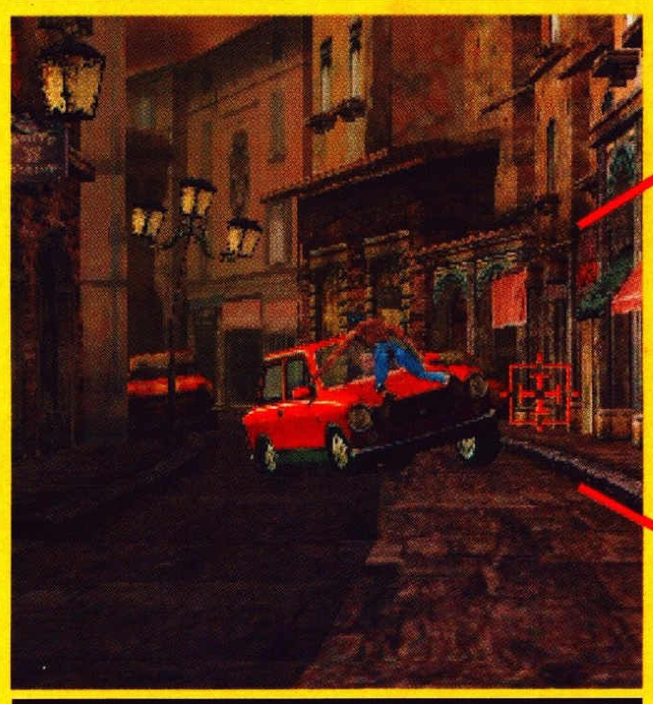
Lasciamo questi interrogativi in sospeso per non rovinare l'evolversi della trama di *The House of the Dead 2*, conversione su computer di un gioco da bar di grande successo.

In realtà, *The House of the Dead 2* è un titolo basato proprio sull'evoluzione della storia. Durante il gioco, infatti, ci scontreremo con una serie di avversari che dovranno essere abbattuti, ma per proseguire nell'evolversi dell'intrigo senza ulteriori impedimenti, non potremo permetterci di lasciare nelle mani dei famelici non morti neppure un solo civile. La peculiare struttura di *The House of the Dead 2*, mette in luce la rigida impostazione della storia. Sarà impossibile, difatti, "uscire" dal modello originale. In base al nostro rendimento, verrà deciso automaticamente il percorso da prendere. Al termine di ogni capitolo, incontreremo sempre un avversario: il boss di fine livello. Questo particolare antagonista sarà virtualmente invincibile, tranne per un suo punto debole (il Weak Point, che ci verrà segnalato), l'unico in cui potremo ferirlo più e più volte, sino alla definitiva eliminazione.

La nota caratteristica di *The House of the Dead 2* risiede nell'arma che impugneremo per tutta la partita: una pistola. Niente di eccezionale, viste le migliaia di armi fantascientifiche che abbiamo usato in altrettanti giochi per computer. Se non che, in questo caso, la pistola giocattolo potremo impugnarla sul serio, comprando la versione di *The House of the Dead 2* che uscirà abbinata a essa. Per prima cosa, la nostra rivoltella avrà un certo numero di colpi nel caricatore e, al momento opportuno (quando sentiremo l'urlo "Reload!", davvero terrificante, in alcuni casi), dovremo essere lesti a ricaricarla, mirando fuori dal monitor.

Oltretutto, come vuole il titolo originale (a differenza di molti giochi per PC), non disporremo di un mirino, e dovremo contare solo sul nostro occhio di falco per eliminare tutti i cattivi. In realtà, un sistema di precisione è selezionabile tra le opzioni

OGNUNO DECIDE IL PROPRIO DESTINO



Una macchina impazzita, corre verso di noi. Dobbiamo colpire lo zombi sul cofano del motore.

Siamo riusciti a fermare lo zombi e abbiamo salvato il civile.

Ora proseguiamo in direzione del furgone e saliamo per la scalinata.

Non siamo stati capaci di fermare lo zombi. Il civile è morto.

In questo caso, proseguiamo per la casa, saltando le vie della città.

Questi spadaccini sono più pericolosi di quello che danno a intendere: non abbassiamo la guardia.

di gioco, ma consigliamo di non usarlo se disponiamo della pistola ottica.
Visto che in *The House of the Dead 2* impugneremo un'arma non certo dirompente, è ragionevole aspettarsi qualche problema quando verremo attaccati furiosamente da più avversari.

Questo sarà un frangente molto più comune di quello che ci potremmo aspettare, ecco perché avere una buona mira sarà particolarmente utile. I programmatori hanno quindi studiato un sistema per la localizzazione di danni simile a quello presente nello sparatutto *Soldier of Fortune*.

Nel caso specifico, a seconda di dove colpiremo, lo zombi subirà un danno proporzionale. Per esempio: colpendo il mostro alle gambe, lo faremo cadere a terra, ma continuerà a caricarci, magari arrancando; se lo colpiremo alla testa, facendogliela saltare via, lo elimineremo definitivamente. *The House of the Dead 2* offre diverse possibilità di divertimento. La modalità "Arcade" (termine inglese, con

"Azione mozzafiato e mostri terribili, ma un po' breve"

cui si fa riferimento alle versioni da bar dei videogiochi) prevede la struttura del gioco come fin qui è stata descritta. Nella versione "Original Mode", invece, *The House of the Dead 2* è stato riadattato per il computer, presentando una sorta di gioco nel gioco. In questo caso, a ogni partita guadagneremo una diversa serie di oggetti bonus, da collezionare e utilizzare a nostro piacimento nelle sfide successive. Per esempio, potremo acquisire un caricatore a otto proiettili, invece del classico sei colpi, o guadagnare un bonus di dieci crediti o, perfino, gli abiti degli altri personaggi del gioco. Terminata la partita, sia che abbiamo terminato il gioco, sia che siamo stati uccisi, avremo guadagnato comunque tutti gli oggetti e li potremo scegliere, iniziando una nuova gara.

Le due ultime modalità di *The House of the Dead 2* sono la "Boss Mode" e la "Training Mode". Nella prima, sfideremo tutti i boss di fine livello per cercare di eliminarli nel minor tempo possibile, nell'altra, alleneremo la nostra mira in una serie di varie prove, sempre più difficili e complesse.

Tirando le somme, *The House of the Dead 2* è un titolo convincente, presentato con una grafica essenziale (la massima risoluzione di gioco è 640x480) e accompagnato da un sonoro all'altezza. L'unico rammarico è che sei livelli non gli assicurino una lunga vita sui nostri computer.

GIOCHI PER COMPUTER

QUESTIONE DI STILE

***The House of the Dead 2* è divertente. Purtroppo, però, la pistola ottica è una discriminante di indubbio valore per valutare seriamente il gioco. Giocare a *The House of the Dead 2* senza questa periferica, equivale ad affrontare un titolo troppo semplice, dove basta muovere il mirino per fare una strage di zombi. Eliminare il dispositivo di puntamento, invece, rende impossibili le partite, visto che intuire dove stiamo sparando diventa praticamente impossibile. Con la pistola, invece, *The House of the Dead 2* si dimostra un vero spasso, soprattutto se giocato in coppia, ma comprare una periferica solo per questo è un lusso per pochi e, di fatto, non sono annunciati altri titoli che la supportino.**

GMC IN BREVE

The House of the Dead è:
- **La conversione da un gioco da bar**
- **Entusiasmante**
- **Dedicato a chi vuole provare le emozioni forti**

The House of the Dead non è:
- **Per chi si diverte solo a ragionare**
- **Eterno**
- **Violento come potrebbe sembrare**

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Empire** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **109.900 (149.900 con pistola)** ■ Sistema Minimo **PII 450, 128 MB di RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PIII 700, 256 MB di RAM, presa USB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **LAN** ■ Internet **www.empireinteractive.com**

IN ALTERNATIVA...

Serious Sam, Mag 01, **9**
Un'idea di gioco differente, ma con lo stesso scopo: sparare senza sosta.

Soldier of Fortune, Apr 00, **8**
Un sistema di localizzazione dei danni molto accurato e tanta azione.

Senza la pistola ottica, il gioco perde di un po' di smalto e diventa troppo semplice. Con la periferica adatta, invece, si dimostra un gran divertimento.

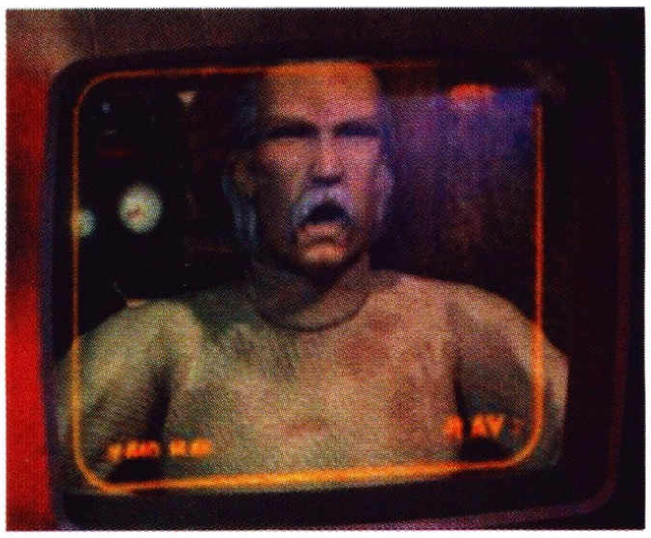
GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

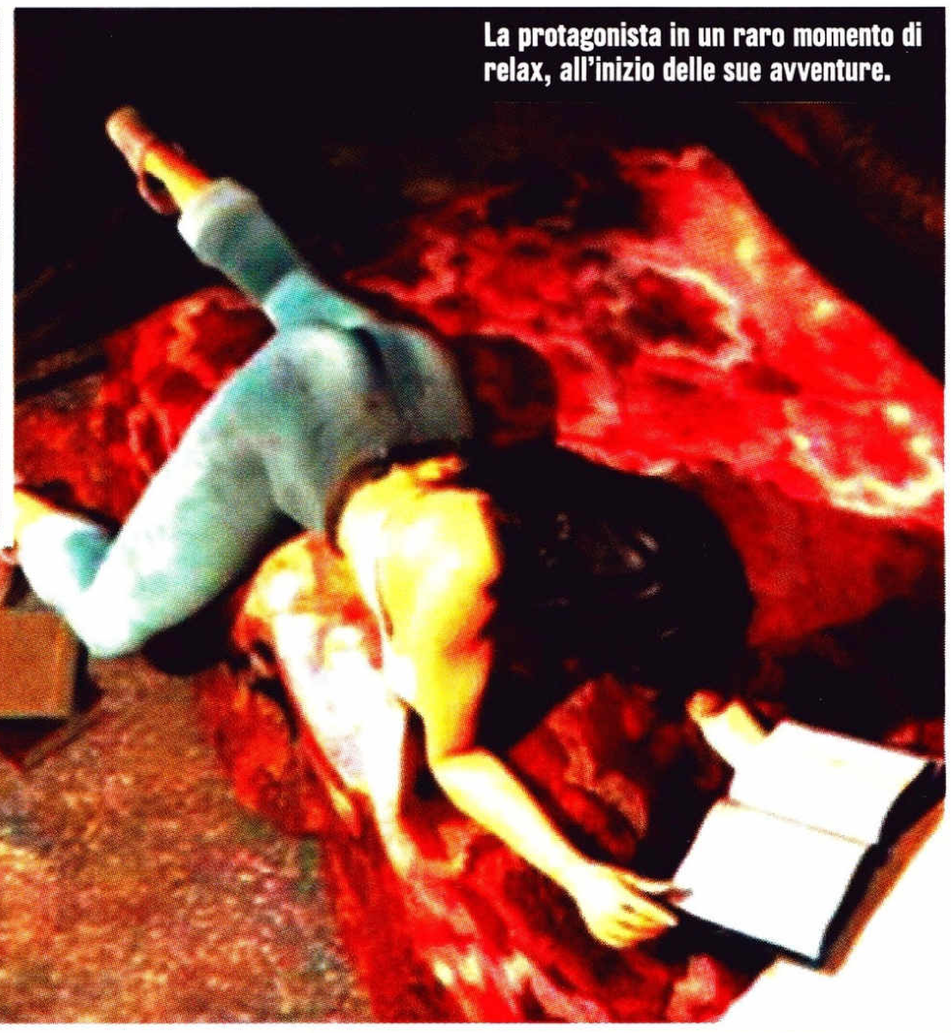
7

GENERE: AVVENTURA

DRUUNA MORBUS GRAVIS

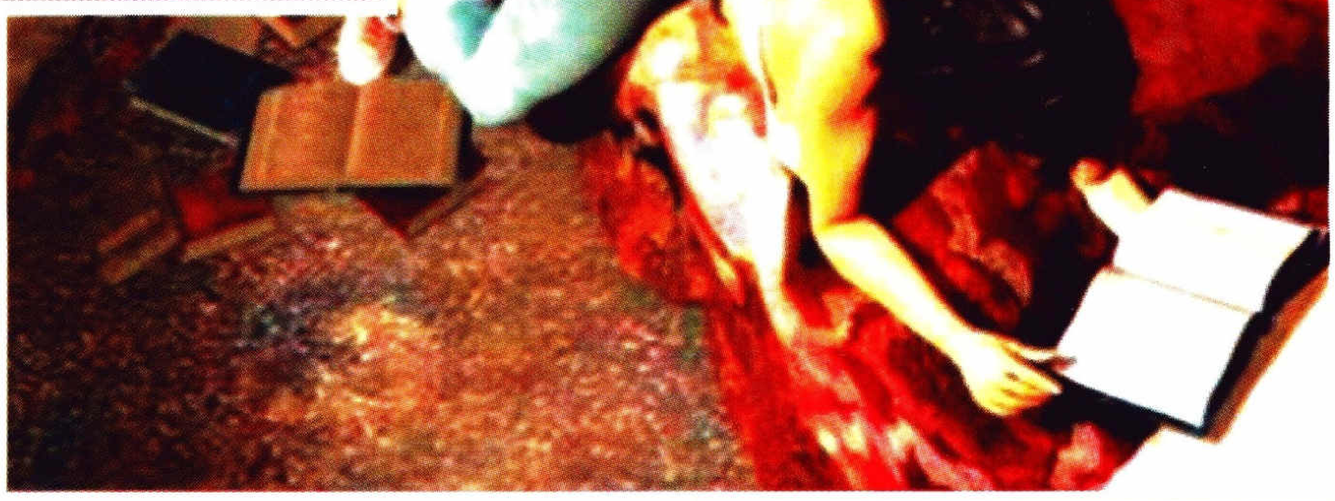
Rivivono le avventure di una famosa eroina del fumetto italiano. Siamo di fronte a un'alternativa a Lara Croft? Vediamolo insieme!





La protagonista in un raro momento di relax, all'inizio delle sue avventure.

Gli ambienti sono ricchi di particolari, peccato che potremo interagire con pochissimi di essi.



TUTTO IN ITALIANO

Realizzato da italiani e ispirato a un fumetto di casa nostra, *Druuna* non poteva che essere un titolo completamente tradotto. Il parlato è quindi perfettamente comprensibile e le voci sono doppiate da un team di professionisti, per donare al gioco un'atmosfera molto coinvolgente.

LE avventure grafiche stanno vivendo un periodo di rapidissima evoluzione, e quasi sicuramente *Druuna Morbus Gravis* rappresenta un passo di questo continuo cambiamento. Gli sviluppatori di questo gioco, peraltro italianissimi, hanno deciso di dare vita, con il personaggio più che rotondo di Druuna, a un'avventura che, senza dubbio, potremmo definire "sperimentale".

Fin dai primi momenti di gioco, infatti, ci renderemo conto che non si tratta di un'avventura tradizionale: non sapremo chi siamo e cosa stiamo facendo; giunti in un luogo misterioso, caratterizzato da una tecnologia futuristica e un po' oscura, troviamo una bellissima donna imprigionata in una macchina che la tiene in vita, ma in uno stato di sonno perenne.

Grazie a questo strano meccanismo, potremo esplorare il cervello della ragazza – si tratta ovviamente di Druuna – e cercare di capire cosa è successo a lei, e in ultima analisi,

"Ogni sezione di memoria corrisponde a una mini avventura"

a noi stessi. Le nostre peripezie nella materia grigia di Druuna sono, in buona sostanza, il videogioco stesso: vedremo i ricordi di Druuna con una grafica bidimensionale che riprende le tavole dei fumetti di Serpieri, su cui si muovono la protagonista e gli altri personaggi del gioco, animati per mezzo di poligoni tridimensionali. Al contrario delle avventure più tradizionali, Druuna non troverà molti oggetti e, per quei pochi, non è prevista dal gioco la possibilità di essere analizzati, così come ci è impedito di interagire con essi in maniera approfondita: quando saremo nei pressi del punto in cui è consentito il loro utilizzo, semplicemente Druuna li userà automaticamente. Se, da una parte, questa gestione più che semplicistica dell'inventario è comoda e intuitiva, sicuramente dall'altro farà

IL FUMETTO ORIGINALE

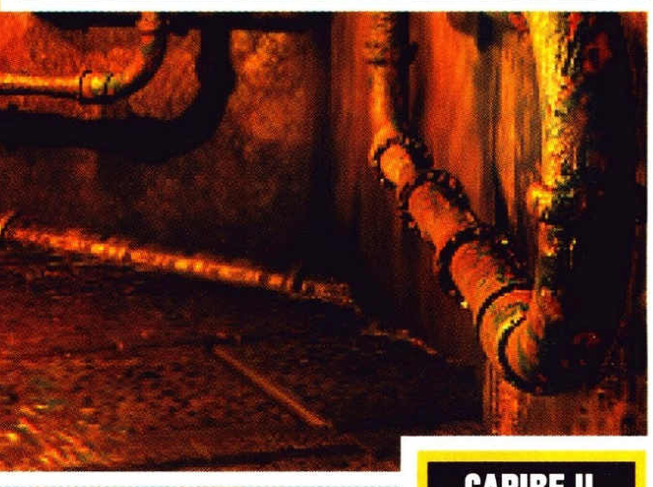
Realizzato nel 1985 da Paolo Eleuteri Serpieri, *Druuna* ha subito colpito l'immaginario degli appassionati per via della trama coinvolgente e, perché negarlo, anche per la procacità della protagonista. Il fumetto originale è una sorta di avventura fantascientifica, con una notevole componente sensuale.
Non mancano, quindi, situazioni forti, difficilmente riproducibili in un gioco che si dichiara per un pubblico generico, e non specificamente maggiorenne.
Gli sviluppatori hanno deciso di sottolineare l'atmosfera dell'opera originale, sopprimendo in toto le sequenze più particolari.

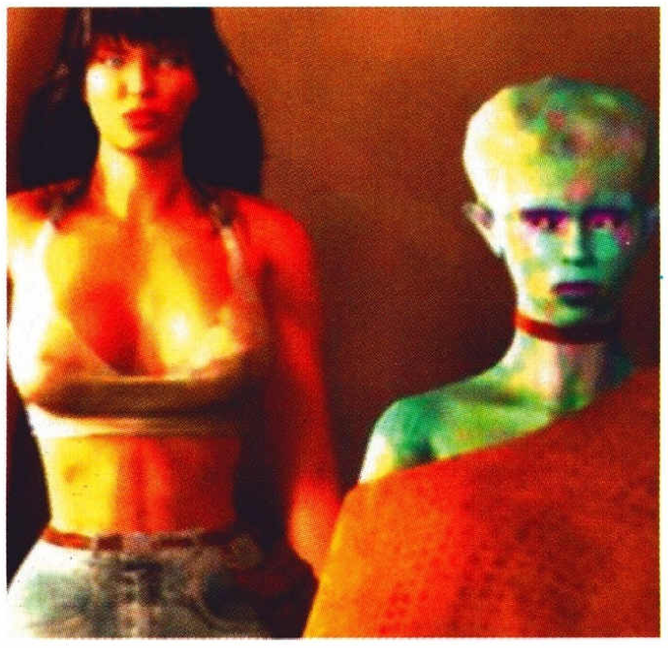
DRUUNA IN 3D

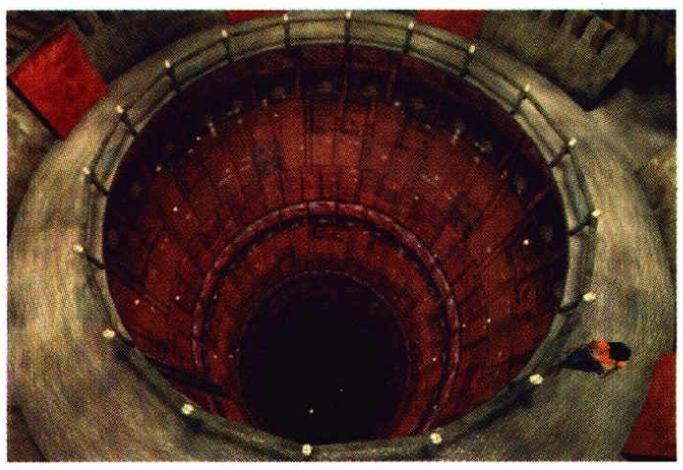
Il fumetto originale, per quanto gradevole, era ovviamente un'opera in due dimensioni. I programmatori hanno lavorato duramente, per ottenere una rappresentazione tridimensionale della protagonista che avesse attinenze con l'eroina cartacea. Questi sforzi sono evidenti soprattutto nei filmati di intermezzo: non solo le notevoli rotondità della ragazza vengono rappresentate in tutta la loro magnificenza, ma anche il viso, con tanto di espressioni, appare molto realistico e, per quanto possibile, simile a ciò che si può trovare nelle tavole originali.

Un labirinto di ponti sospesi pieni di insidie, pane quotidiano nel mondo di Druuna.

Nel corso delle esplorazioni visiteremo luoghi strani e misteriosi.







CAPIRE IL GIOCO

Mai come in questo caso, una parte del divertimento consiste nel comprendere lo scopo del gioco e il perché delle nostre azioni. È chiaro fin dal principio che dobbiamo vivere i ricordi di *Druuna*, ma sappiamo pochissimo del mondo in cui stiamo per immergerci. Proseguendo con il gioco, scopriremo molti particolari utili, ma l'eccessivo alone di mistero presente fin dalle primissime sequenze potrebbe scoraggiare i giocatori meno decisi.

storcere il naso a chi ha giocato titoli più tradizionali, come l'immortale *Monkey Island*, in cui buona parte dell'avventura era data dallo scoprire come e dove utilizzare gli oggetti.

Anche i dialoghi, che in altre avventure sono una delle chiavi di volta, in *Druuna* sono ridotti ai minimi termini e a semplici filmati in cui ci viene comunicato cosa dovremo fare per soddisfare questo o quel personaggio. Inoltre, sarà necessario stare più che attenti a come ci comportiamo con tutti i soggetti che incontreremo: il mondo di Druuna, colpito da un morbo che trasforma le persone in orripilanti mutanti, è piuttosto pericoloso, d'altra parte, non possiamo aspettarci che tutte le eroine dei videogiochi siano pronte a utilizzare fucili a pompa o granate e, infatti, in questo gioco dovremo ingegnarci per evitare e aggirare gli ostacoli, piuttosto che affrontarli di petto. Purtroppo, questo originale sistema si traduce in una "lotteria" delle decisioni: se andremo a destra, nulla indicherà che ci attendono orde di mutanti pronti a sbranarci, consigliandoci invece di dirigerci a sinistra. L'unico modo per seguire la strada giusta, il più delle volte, è andare a tentativi. Piuttosto frustrante, visto anche che, al fine di aumentare la longevità del gioco, i programmatori hanno fatto sì che il cervello della nostra splendida principessa addormentata moderna si affatichi a ogni salvataggio. Abusando con gli accessi al disco, il risultato potrà essere che dovremo rigiocare interi "capitoli" (ce ne sono dodici e rappresentano le zone dei ricordi della giovane), perché la materia grigia di Druuna è stata messa troppo sotto pressione.

Sotto l'aspetto tecnico, il gioco è realizzato, purtroppo, solo discretamente. Le sezioni animate risultano sicuramente le migliori, con modelli grafici dei personaggi di buon livello.

In particolare, la rappresentazione poligonale di *Druuna* e il modo in cui si muove nei filmati è davvero convincente. Al contrario, le fasi di gioco sono realizzate con un differente sistema grafico, che mostra purtroppo parecchie incertezze. Se possiamo ignorare, in parte, l'imprecisione nella rappresentazione dei personaggi (i fondali sembrano, invece, uscire dal fumetto), non siamo riusciti a perdonare il pessimo sistema di controllo: Druuna si muove in maniera innaturale, e spesso rimane perfino "incastrata" in alcuni punti della scenografia. Il difetto diventa piuttosto pronunciato nel momento in cui dobbiamo saltare oltre un ponte crollato o evitare i colpi di un mutante che ci bersaglia senza pietà – sarebbe stato senz'altro meglio optare per un sistema grafico totalmente 3D (come *Tomb Raider*, per intenderci), capace di farci muovere con estrema semplicità, oppure per uno completamente 2D, come succede nella maggior parte delle avventure.

Alla prova dei fatti, quindi, il volto noto e il fisico mozzafiato della protagonista non sono bastati per garantire a questo gioco la sufficienza.

GIOCHI PER COMPUTER

GMC IN BREVE

Druuna è:
- **Tutto italiano**
- **Interessante per chi ama Druuna**
- **Un gioco di esplorazione**

Druuna non è:
- **Una vera avventura grafica**
- **Graficamente impressionante**
- **Semplice da capire**

■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Artematica** ■ Distributore **Microids** ■ Telefono **02/34592392** ■ Prezzo **99.900**
■ Sistema Minimo **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB** ■ Sistema Consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, 3 GB HD, Scheda 3D 16 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **http://www.microids.com**

Stile e idee sono conformi al fumetto originale, ma risentono di una realizzazione che non si dimostra al passo con i tempi.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

IN ALTERNATIVA...

The Watchmaker, Giu 01 **7**
Un'avventura italiana, tridimensionale, con trama ed enigmi decisamente ben realizzati.

Blood and Lace, Mag 01, **6**
Italiana anche questa, forse non il massimo della vita ma con una trama comprensibile.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FLY! II

Un buon simulatore di volo, ma con le ali ancora in costruzione.

L'aeroporto di Linate... ma dov'è l'aeroporto? E la città di Milano?

Un tramonto sulla baia di San Francisco, ricco di colori suggestivi, a bordo di un Aurora B200.

Un passaggio quasi radente sul Golden Gate a S. Francisco. I dettagli sono decisamente essenziali.

SEMBRA che Internet abbia incoraggiato le case di produzione a commercializzare i videogiochi indipendentemente dal loro stato di completamento, ben consapevoli di poter fornire "con comodo" le patch necessarie per completare il prodotto.

È come se comprassimo una vettura pagandola subito, senza però portarci a casa le ruote e parte del motore (tanto ci verranno consegnati più avanti). Riteniamo che, almeno nel mondo dei videogiochi, le versioni successive a titoli già pubblicati debbano portare innovazioni e radicali migliorie. Nel caso di *Fly! II* tutto ciò non accade... anzi!

Fly! II è un "semilavorato" in una scatola di cartone. A giudicare dal sito ufficiale del gioco (www.iflytri.com), è possibile notare come siano già state emesse ben quattro nuove patch in pochi giorni, che migliorano elementi sostanziali del gioco e gli scenari in esso riprodotti, segno che il titolo è stato distribuito incompleto e con alcuni problemi strutturali.

Il primo *Fly!* era un simulatore di volo abbastanza valido, sebbene vi fossero notevoli spazi di miglioramento. *Fly! II*, almeno nella versione in scatola, non colma queste lacune. Innanzi tutto, manca la versione cartacea del manuale, reperibile (in inglese e su 332 pagine, mentre il resto del programma è in italiano) solamente in formato digitale all'interno del CD. Con tutta probabilità, gli sviluppatori hanno pensato che gli acquirenti di questo secondo capitolo possedessero già una versione precedente del gioco, con tanto di corposo aiuto didattico.

Questa, però non è l'unica pecca. Gli scenari, infatti, sono rimasti decisamente spogli, anche se con una grafica di contorno soddisfacente. Volando a New York, per esempio, abbiamo rilevato un'insolita penuria di grattacieli e, cosa ancor più grave, neanche un ponte sul fiume Hudson, inoltre, nella Pianura Padana manca il Po. I dettagli grafici del terreno, dunque, servono ben poco all'orientamento, dato che non riproducono fedelmente le ambientazioni reali, specialmente al di fuori di alcuni scenari pre-caricati. Solamente le piste d'atterraggio sono posizionate fedelmente, ma si avverte l'assenza di un traffico aereo degno di questo nome, persino configurando al massimo il valore del controllo automatico dei velivoli comandati dal computer. Su Internet sono già presenti nuovi scenari ricchi di miglioramenti, ma quanti di noi sono pronti per scaricare 150 MB solo per lo scenario di New York?

"Il gioco è chiaramente incompleto"

Insomma, non bastano la fedeltà della strumentazione (compreso il GPS, estremamente realistico), la grande quantità di aeroporti, e il buon numero di aeromobili a fare di *Fly! II* un avversario all'altezza del peso massimo di casa Microsoft: *Flight Simulator 2000*, nella versione Professional, rimane ancora la scelta più consigliabile per il volo virtuale.

GIOCHI PER COMPUTER

ALI VIRTUALI A CONFRONTO

La mancanza di dettagli grafici in *Fly! II* salta all'occhio, soprattutto se paragonato con il suo più diretto concorrente: Microsoft *Flight Simulator 2000*. Talvolta cercare di orientarci volando "a vista" sarà estremamente difficile, se non impossibile.

La grafica di *Fly! II*...

... e quella di *FS 2000*

GMC IN BREVE

Fly! II è:
- Dotato di molti aeroporti
- Un gioco incompleto
- Poco innovativo

Fly! II non è:
- Graficamente dettagliato
- Corredato di manuale cartaceo
- Adatto al volo a vista

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo volare con *Fly! II* sul nostro computer.

■ Sistema **PII 333, 64 MB RAM, Scheda 3D**

VERDETTO: Il sistema grafico consente buone prestazioni anche su computer poco potenti.

■ Sistema **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda Voodoo5 5500**

VERDETTO: Possiamo aumentare il livello dei dettagli, ma non si nota molta differenza.

■ Casa **GodGames** ■ Sviluppatore **Terminal Reality** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **49.900** ■ Sistema Minimo **PII 333, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM** ■ Sistema consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.iflytri.com**

Un simulatore di volo civile che avrebbe potuto essere un degno competitore di *Flight Simulator 2000*. Peccato sia vistosamente incompleto.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Flight Simulator 2000, Gen 00, **9**
Il simulatore di volo civile per eccellenza, ideale per veterani e novellini.

Flight Unlimited 2, Mar 98, **8**
Avventure con aerei commerciali, ma limitate alla zona di San Francisco.

www.dailyradar.it

PlayStation®2

LA RIVOLUZIONE NASCE SEMPRE SULLA STRADA.

TBWA\ITALIA

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it. GranTurismo ® 3 © 2001 Sony Computer Entertainment Inc.
All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc.

POLYPHONY DIGITAL

GT3. RIVOLUZIONA LA TUA GUIDA.

www.gran-turismo.it

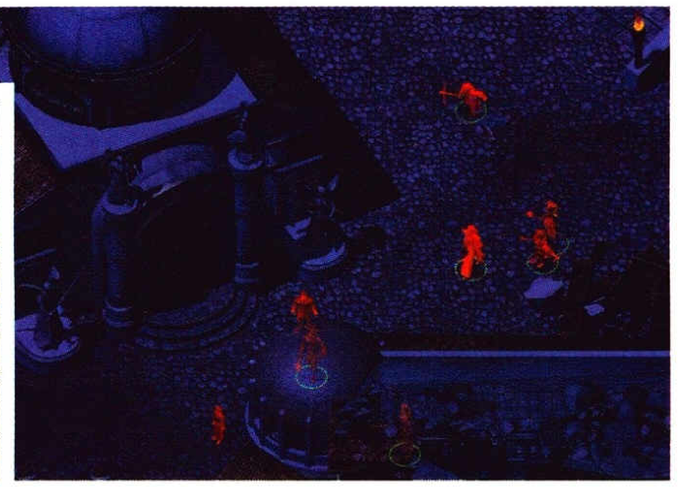
DIVENTA CAMPIONE ITALIANO DI GT3

GENERE: GIOCO DI RUOLO

BALDUR'S GATE II THRONE OF BHAAL

Un'espansione grande come un gioco...

Nel corso del primo combattimento ci renderemo conto che ci toccherà sudare per vincere.



La città di Saradush è sotto assedio, la popolazione è impaurita e, a giudicare dalle strade, gli spazzini sono in sciopero.

ATTENZIONE!

***Throne of Bhaal* è un'espansione, non un gioco completo! Per questa ragione, avremo bisogno di avere anche *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, senza il quale non è neanche possibile installare il gioco.**

IN ITALIANO

Fortunatamente, anche *Throne of Bhaal* è stato completamente localizzato – sia i dialoghi che i testi scritti sono in italiano, cosa che ci permette di seguire un po' più agevolmente lo svolgersi della trama.

IN *Baldur's Gate II* (*BGII* per gli amici), uno dei giochi più belli dell'anno scorso, ci trovavamo a impersonare un personaggio con una caratteristica un po' particolare: il protagonista dell'ottimo gioco di ruolo era nientemeno che il figlio di Bhaal, il Signore dell'Omicidio. O meglio, *uno* dei figli di questa divinità - a quanto pare, infatti, le "Progenie di Bhaal" sono tutt'altro che rare, e nel corso della nostra avventura ne incontravamo più di una.

Ora, però, è passato il tempo in cui un giovane e ambizioso figlio di Bhaal poteva dedicarsi a piani di dominazione del mondo, soprattutto perché la concorrenza è aumentata a dismisura e, apparentemente, l'hobby favorito delle altre Progenie, nonché di chiunque non sia di tale stirpe, è dare la caccia al più potente di essi – cioè, chiaramente, il protagonista di *Throne of Bhaal* (*TOB* da qui in poi), l'attesa espansione per *BGII*.

Il disco aggiuntivo, che comprende una trama posteriore agli eventi di *BGII* e un gigantesco sotterraneo cui potremo giocare anche durante le avventure di *Shadows of Amn*, ci permette di utilizzare un personaggio già creato (in uno dei capitoli precedenti, per esempio), oppure di elaborarne uno ex-novo, nel qual caso partiremo attorno al sedicesimo livello e con un cospicuo inventario magico. Pochi istanti dopo la creazione del nostro eroe e l'avvio del

"Combattere sarà la chiave del gioco"

gioco, comunque, *TOB* mette subito in chiaro che il punto centrale di questa espansione non è il dialogo – veniamo quasi immediatamente catapultati in un combattimento tutt'altro che elementare, durante il quale scopriamo che i personaggi di livello alto non sono assolutamente immortali, come invece ci poteva sembrare nei capitoli precedenti. Non è comunque impossibile uscirne vivi, ma dovremo certamente abbandonare l'abitudine di "lasciar fare al computer" che potremmo aver acquisito nelle fasi più semplici dei giochi precedenti. *TOB*, infatti, richiede un'attenzione costante ai punti ferita dei nostri personaggi, oltre che uno studio approfondito degli incantesimi e delle abilità speciali a nostra disposizione.

Superato con successo il combattimento, riceveremo una breve infarinatura sulla nostra storia e la missione, e successivamente verremo teletrasportati in una "dimensione tascabile", chiamata Piano Extradimensionale, in cui potremo riposarci quando feriti e reclutare altri personaggi con i quali affrontare le avversità che ci attendono.

Sempre nel Piano Extradimensionale, avremo modo di fare la conoscenza con Cespenar, un maggiordomo demoniaco che, oltre a rassettarci gli abiti e pulire in giro, si occuperà anche di alterare i nostri oggetti magici per renderli più potenti. L'unico inconveniente è che nemmeno Cespenar è in grado di dirci cosa può

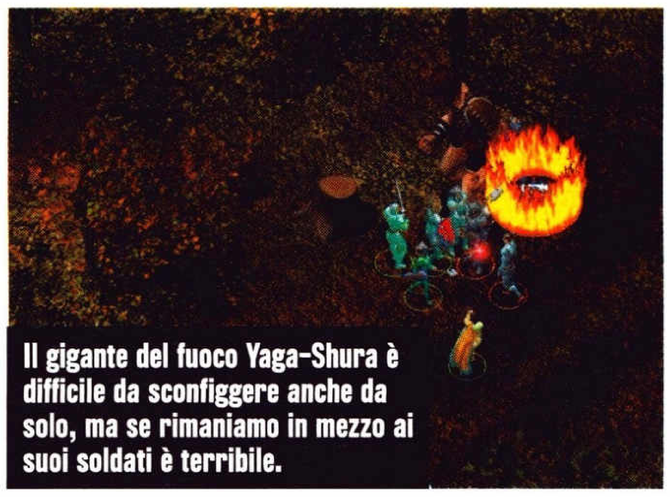
UN EPISODIO PRECEDENTE

Throne of Bhaal comprende un nuovo sotterraneo di dimensioni davvero ragguardevoli: cinque piani, di cui il solo primo richiede, più o meno, tre ore di gioco al livello di difficoltà minimo. Se pensiamo che è il più breve, è facile vedere come questa aggiunta, da sola, aumenti sensibilmente la longevità del titolo base.

All'ingresso della Fortezza troviamo dei Cavalieri seguaci di Helm, che ci implorano di affrontare le pericolose stanze in esso celate, e ci riforniscono di quanto ci potrebbe servire – naturalmente, dietro giusto pagamento.

Il primo livello della Fortezza è relativamente semplice, e potremo evitare almeno un combattimento piuttosto difficile cercando attentamente nei contenitori. Talvolta, gli oggetti meno costosi possono essere i più importanti...

Il tema del secondo livello sono gli elementi. Per liberare questo demone e farci aprire il portale per il livello successivo, dovremo recuperare quattro scettri, custoditi da altrettanti Elementali maggiori. Con l'astuzia riusciremo nell'impresa.



Il gigante del fuoco Yaga-Shura è difficile da sconfiggere anche da solo, ma se rimaniamo in mezzo ai suoi soldati è terribile.

L'ingresso della Fortezza dell'Osservatore sembra fatto apposta per mettere in risalto la sacralità del luogo.

fare – dovremo quindi mostrargli il nostro equipaggiamento e attendere con pazienza che decida se c'è qualche elemento con cui lavorare.

Fortunatamente, se trova qualche oggetto di suo gradimento, l'Imp Cespenar ci avvisa della cosa, suggerendo gli eventuali altri ingredienti necessari a potenziarlo.

Nonostante la presenza di questo utile attendente, man mano che procediamo nell'avventura, la prima impressione si rafforza: sono tutti desiderosi di farci la pelle, e i combattimenti risultano il vero punto fondamentale del gioco. Fatte salve alcune missioni secondarie (che comunque non sono poche), scopriremo nostro malgrado che un giocatore pacifista ha ben poche opportunità di evitare uno scontro, anche eseguendo gli ordini impartitici.

D'altro canto, visto che il combattimento è il modo più efficace per guadagnare esperienza, non ci lamentiamo troppo – anche perché il tetto di punti esperienza è stato elevato considerevolmente, permettendoci ora di raggiungere persino il quarantesimo livello con alcune classi di personaggio.

Dal punto di vista della trama, la storia principale è piuttosto intrigante, con alcuni colpi di scena che rendono le cose più interessanti di un mero susseguirsi di duelli. Naturalmente, non mancano le interazioni tra e con i personaggi secondari, che aggiungono un po' di pepe al tutto e ci stimolano a riflettere a lungo prima di prendere una decisione: vedere che un fidato compagno si allontana perché infastidito da una nostra scelta è davvero sgradevole, soprattutto quando abbiamo dedicato tanta pazienza per farlo crescere.

Mentre la lista delle nostre possibilità, tra incantesimi, oggetti e abilità speciali, si è ampliata considerevolmente, lo stesso non si può dire delle meccaniche di gioco, assolutamente identiche al capitolo precedente – e altrettanto intricate. Questo, che potrebbe essere un ostacolo per chi non ha dimestichezza con le regole di "Advanced Dungeons & Dragons", su cui è basato *TOB*, è invece il vero punto di forza per il pubblico di appassionati a cui il gioco si rivolge.

Ci sono poche cose così soddisfacenti come l'avere sempre l'incantesimo giusto pronto al momento giusto...

GIOCHI PER IL COMPUTER

NUOVE ESPERIENZE

Tra le aggiunte di *Throne of Bhaal* ne troviamo anche una che riguarda i kit per la creazione del personaggio. Potremo, infatti, scegliere di interpretare un "Mago Selvaggio", una forma di stregone estremamente interessante e altrettanto difficile da giocare per i meno esperti. Il mago selvaggio, infatti, può lanciare incantesimi estremamente potenti, ma a un prezzo: ogni volta che usa le arti arcane rischia di avere un effetto collaterale indesiderato, che può essere negativo su un alleato o positivo su un nemico. Vale certamente la pena di provarlo – usarlo come personaggio principale, tuttavia, potrebbe rendere le cose piuttosto complesse...

GMC IN BREVE

Throne of Bhaal è:
- **Complesso**
- **Pieno di statistiche**
- **Avvincente**

Throne of Bhaal non è:
- **Adatto ai novizi**
- **Un gioco completo**
- **Sempre vario**

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Black Isle/Bioware** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **59.000**
■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB, 750 MB su HD, *Baldur's Gate II*** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 64 MB, 1.2 GB su HD** ■ Acceleratori Grafici **OpenGL** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.interplay.com/bg2throne**

Troveremo tutti i punti di forza del titolo base e tanti elementi aggiuntivi. Indicato ai veri amanti di *Baldur's Gate II*.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

***Planescape: Torment*,** Feb 00, **9**
Basato sullo stesso regolamento, ma originale nella trama e molto più narrativo.

***Ultima IX: Ascension*,** Gen 00, **9**
Un approccio completamente diverso al GdR, nonché la conclusione di una saga epica.

LA MORTE É LÀ FUORI, DA QUALCHE PARTE.
MA NON LA VEDRAI ARRIVARE...

CODENAME:
OUTBREAK

www.halifax.it

HX HalifaX

db digital bros division

Virgin INTERactive

GSC GAME WORLD

PC CD ROM

Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. ©2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprise Limited.
All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co. GSC Game World© is a trademark of GSC Game World Co. All right reserved.

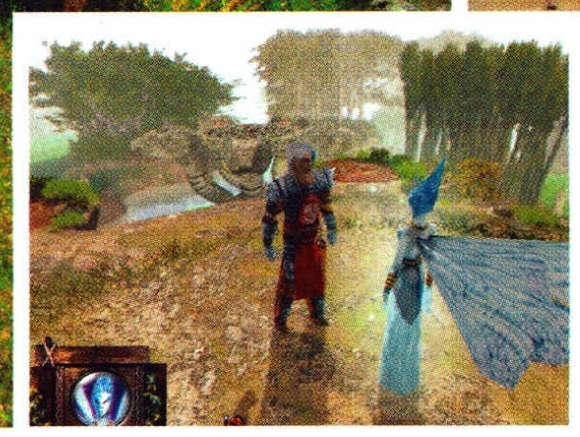
GENERE: AVVENTURA

BRADWEN

IL CAVALIERE DI RE ARTÙ

Un'avventura epica, in cui vivremo le gesta di un nobile cavaliere nella terra di Mago Merlino.

Abbiamo trovato Merlino, ma ha un aspetto notevolmente inconsueto.



Mastro Folque narra la storia di Bradwen a un ragazzo.

UN prode cavaliere, al servizio di re Artù, torna in patria per ereditare il proprio clan e scopre che un'oscura maledizione grava da generazioni sul nome degli Atrebati. Inizia, così, l'avventura di *Bradwen* fra fate, miracoli, castelli e boschi incantati.

La particolarità di questo titolo è che non esiste un solo eroe di nome Bradwen. La storia del cavaliere, infatti, ci viene presentata come l'ultimo racconto di un anziano cantastorie, che ne ha creato due versioni.

A seconda di quale dei due libri sceglieremo all'inizio dell'avventura, giocheremo come un Bradwen legato alle tradizioni degli antenati celti, oppure saremo un Bradwen paladino, devoto cristiano;

"Giocheremo l'avventura da due differenti prospettive"

nondimeno cambieranno le azioni che l'eroe dovrà compiere per venire a capo della vicenda e lo spirito con cui Bradwen si relaziona agli eventi, oltre che il suo aspetto.

Sostanzialmente, però, la trama per entrambe le storie rimane la medesima, con luoghi e personaggi, (come mago Merlino e la fata Morgana) comuni a entrambe le versioni. Così, se dovremo cercare un calderone piuttosto che una coppa, affrontare il diavolo o il drago, affidarci ai consigli di una fata o di un santo dipenderà dall'essere pagano o cristiano. Rigiocare l'avventura ci permetterà di scoprire l'utilità di elementi del gioco che precedentemente erano rimasti senza scopo e luoghi a cui non avevamo avuto accesso. Interagendo tramite il protagonista con il mondo circostante, raccoglieremo oggetti e parleremo con vari individui alla ricerca di indizi che ci aiutino a far luce sui problemi che affliggono il povero Bradwen.

Purtroppo, basterà essersi avvicinati dall'angolazione sbagliata a un oggetto che pensiamo utile, perché il protagonista non lo prenda in considerazione, finendo così col depistarci; gli ambienti in cui si muove il cavaliere, inoltre, sebbene ben ideati, non sono il massimo in termini di realizzazione, con fondali troppo spesso mal definiti.

A parte questo, il gioco non riserba particolari difficoltà: la vicenda si sviluppa in modo lineare, senza divagazioni e dispersioni, essendo poi completamente localizzata in Italiano, non presenta problemi sul piano linguistico. Sfortunatamente, sebbene il titolo sia dotato di una trama interessante, non riesce a farci dimenticare i difetti che l'affliggono, spingendoci a consigliarlo solo a giocatori affamati di storie cavalleresche.

GIOCHI PER COMPUTER

ESPLORAZIONI PROBLEMATICHE

In *Bradwen*, gli indizi, ottenuti dai personaggi o dedotti dall'analisi degli oggetti, sono sempre abbastanza precisi nel caso la nostra ricerca ci debba portare in aree lontane, mentre, quando le informazioni risultano generiche, è probabile che si riferiscano a qualcosa localizzabile nelle immediate vicinanze. Il rischio maggiore è di "perdersi" degli elementi importanti del gioco, a causa dell'interfaccia imprecisa. Tentiamo sempre un paio di volte di agire su un oggetto che pensiamo utilizzabile, cercando di orientarci al meglio verso di esso, eviteremo così noiose esplorazioni in aree già visitate.

UNA RICOSTRUZIONE FEDELE... QUASI

Il gioco, interamente localizzato in italiano, contiene anche un piccolo archivio, che ci permetterà di appagare le curiosità sorte nel corso della storia, riguardo re Artù, Merlino, la religione celtica, la cavalleria e i principali avvenimenti storici del periodo. Gli sviluppatori si sono ispirati, infatti, alle leggende di re Artù, alla mitologia celtica e a città e insediamenti romani nella Britannia dell'Alto Medioevo, integrandoli con le loro idee e fantasie. *Bradwen* non si propone, quindi, come una ricostruzione fedele e realistica dell'epoca - a meno che le fate non esistano realmente...

GMC IN BREVE

Bradwen è:
- **Ambientato nella Britannia di re Artù**
- **Veloce da terminare**
- **Poco innovativo**

Bradwen non è:
- **Realistico**
- **Difficile**
- **Visivamente superbo**

■ Casa Microids/Cryo ■ Sviluppatore Wanadoo ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64MB di RAM, Scheda 3D 8MB, 400 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 350, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.arthur-game.com

Nonostante l'approccio originale, questa è un'avventura priva dei requisiti necessari per distinguersi dalla massa.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5

IN ALTERNATIVA...

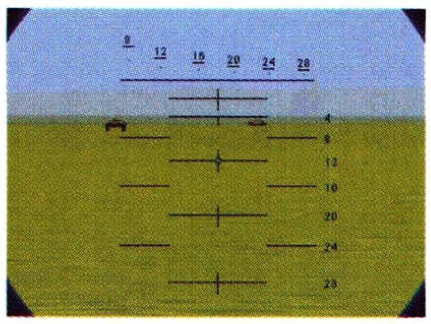
The Longest Journey, Nat 00, **8**
Magica e affascinante avventura fra due mondi, imperdibile per gli appassionati.

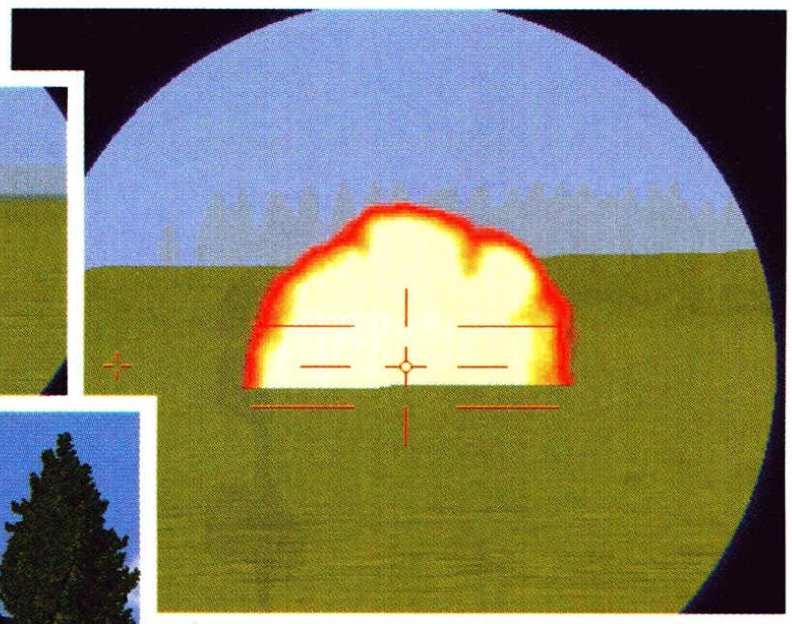
The Watchmaker, Giu 01, 7
Indaghiamo in un antico castello, per salvare il mondo dalla distruzione.

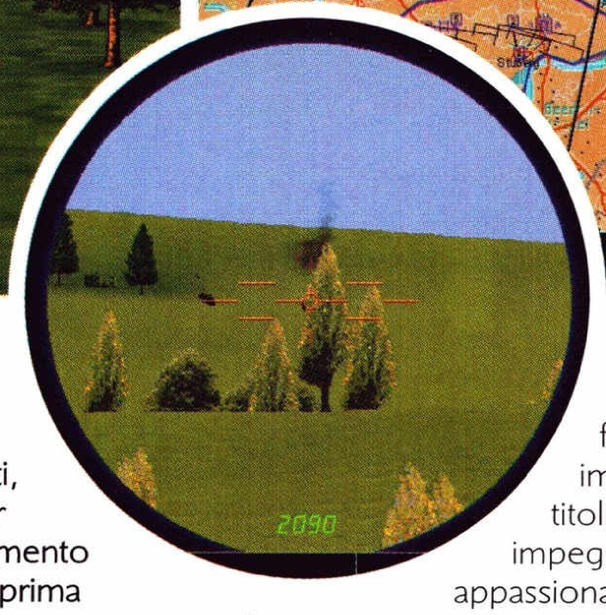
GENERE: SIMULATORE MILITARE

STEEL BEASTS

Arriva un simulatore di carri duro come l'acciaio e abbastanza realistico perfino per West Point.







UN MANUALE QUASI PERFETTO

Con un gioco tanto realistico, non poteva mancare un manuale di prim'ordine. Oltre agli indispensabili suggerimenti sull'uso delle ottiche di mira e sui compiti del comandante, nelle appendici sono inclusi degli interessanti articoli sullo sviluppo dei carri armati, della tecnologia delle corazze e dei proiettili e sulle tattiche di plotone. Davvero notevole l'ultimo pezzo, in cui uno dei collaboratori allo sviluppo, comandante di un Leopard 2, descrive le inevitabili differenze tra il gioco e la realtà di un carro armato moderno. Peccato solamente che il manuale sia in inglese.

NON SOLO WEST POINT

A West Point, *Steel Beasts* viene usato nel corso MS 302, denominato "Ground Maneuver Warfare II", ma pare che questo gioco abbia trovato degli estimatori nell'esercito danese. Curiosando per Internet, infatti, abbiamo scoperto che il reggimento "Jutland" dei dragoni dell'esercito danese, impiega questo simulatore, con delle vere manopole di controllo da cannoniere al posto del normale joystick. Un lusso che, probabilmente, solo i militari potranno permettersi...

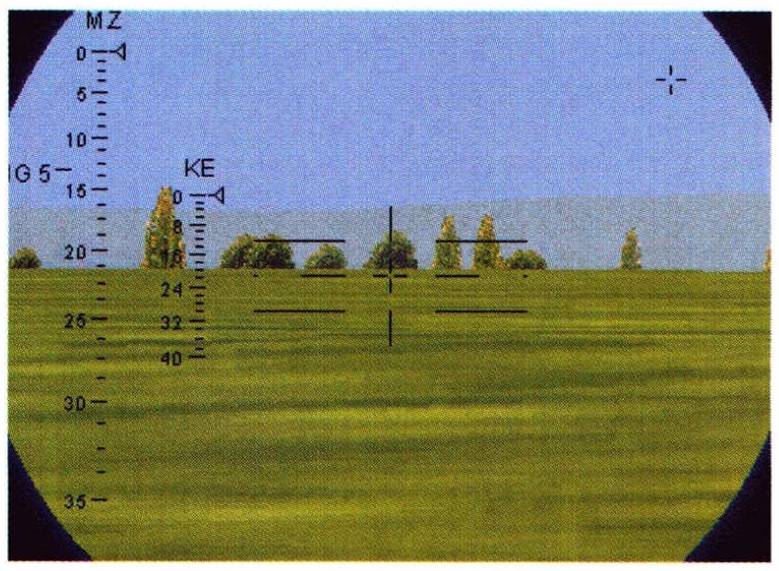
EBBENE sì, i cadetti di West Point, la più prestigiosa scuola per ufficiali degli Stati Uniti, si addestrano su *Steel Beasts* per apprendere le basi del combattimento tra corazzati. In effetti, già a una prima occhiata, si può notare che, come un vero carro armato, questo gioco concede poco all'occhio e alla forma, concentrandosi sulla sostanza.

Steel Beasts è un simulatore di mezzi corazzati ad alto tasso di realismo quindi, adatto a chi di forze armate già ne capisce e ne mastica, mentre chi si avvicina per la prima volta ai padroni dei campi da battaglia moderni, farà forse meglio a impratichirsi su titoli meno impegnativi. Gli appassionati, invece, da un lato saranno più comprensivi per la veste grafica, davvero povera, e dall'altro dovrebbero riuscire a godersi pienamente i numerosi scenari, oltre ad avere la possibilità di pilotare il mezzo occidentale che probabilmente più si avvicina al carro Abrams statunitense, cioè il Leopard 2.

Considerato che il mercato non offre, purtroppo, molti simulatori di carri armati moderni, consigliamo senz'altro di cominciare a prendere mano e occhio sulle missioni d'addestramento, realizzate sia per l'Abrams, sia per il Leopard 2. Le prime lezioni sono dedicate al tiro con l'arma principale, per entrambi i carri un 120 mm a canna liscia, partendo dall'uso del GPS, cioè il "Gunnery Primary Sistem" (il sistema di condotta del tiro primario), sino ad arrivare al fuoco contro bersagli in movimento con il solo ausilio delle mire ottiche, cioè il GAS ("Gunnery Auxiliary System", ovvero sistema di puntamento ottico o di emergenza).

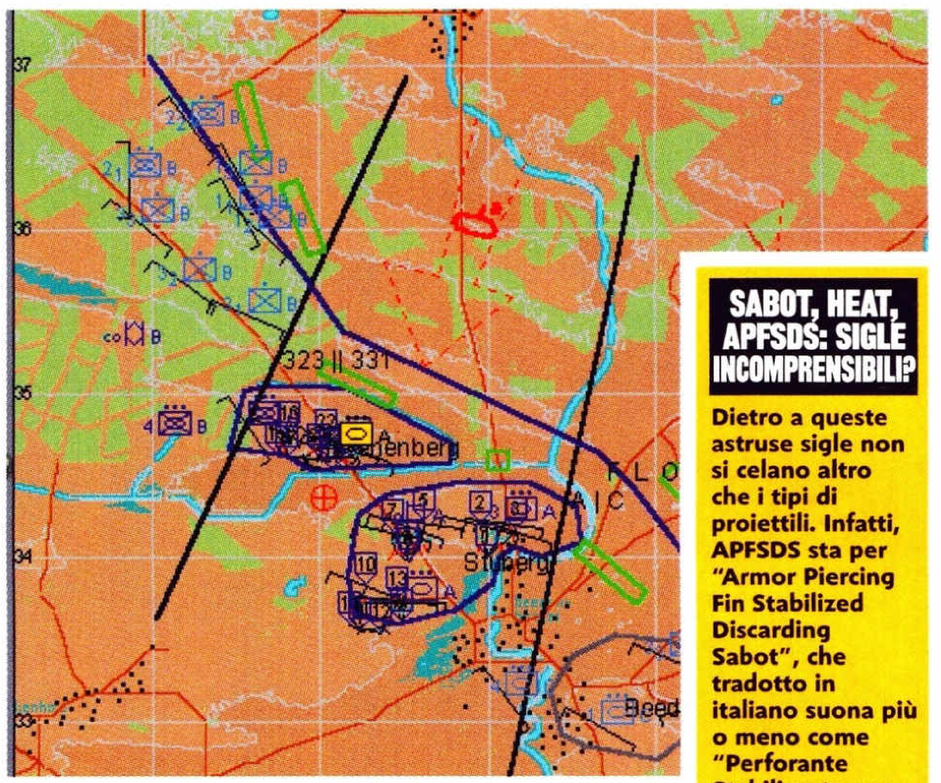
In particolare, visto il livello di realismo, è fondamentale saper usare almeno decentemente il GAS. Dovremo, quindi, imparare a stimare le distanze dei mezzi nemici e l'eventuale velocità degli stessi, senza l'aiuto del telemetro laser o del computer balistico. Non appena dovessimo entrare in battaglia, infatti, ci renderemo conto di quanto saremo vulnerabili e, paradossalmente, indistruttibili al contempo.

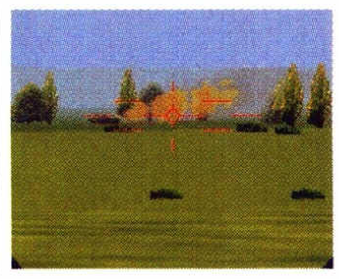
Difficilmente un colpo di cannone o un missile nemico potrà distruggerci, ma è probabile che l'impatto danneggi gravemente i sistemi più delicati, tra cui, disgraziatamente, rientrano il puntamento principale e il sistema di stabilizzazione del cannone. Insomma, anche se all'inizio sarà parecchio difficile, consigliamo caldamente di ripetere più volte le missioni dedicate al tiro con il GAS. Faremo bene anche a prestare particolare attenzione alle sezioni d'addestramento dedicate al movimento e

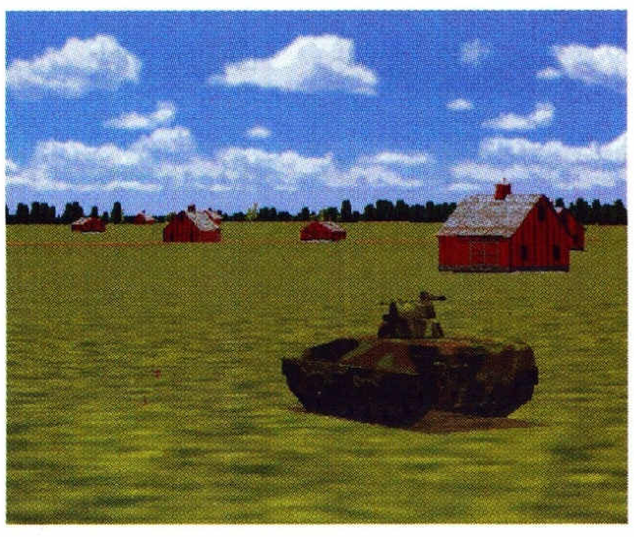


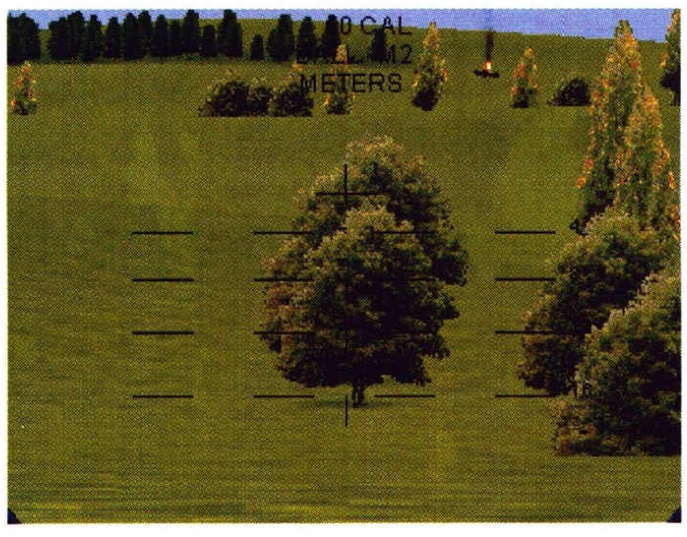
LEOPARDI D'ACCIAIO

Il progetto del Leopard 2 risale agli anni '60, quando Stati Uniti e Germania incominciarono un programma congiunto per la realizzazione di un nuovo carro. Alla fine del decennio, però, i due paesi decisero di proseguire per strade separate e, poco dopo, Krauss Maffei produsse due prototipi, lo ET 01 e lo ET 02. Le esperienze della guerra dello Yom Kippur del 1973 indussero a modificare estesamente il progetto, aumentando considerevolmente la protezione e il peso del carro. Dopo ulteriori modifiche e prove, nel 1977, il programma venne approvato e il ministero della difesa tedesco firmò un contratto per la produzione di ben 1800 Leopard 2. Attualmente, è l'esercito svedese ad avere la versione più moderna di questo carro, il Leopard 2 (S), con un nuovo sistema di comando e controllo e protezioni aggiuntive. I dati più aggiornati danno una lunghezza dello scafo pari a 7.69 metri (9.97 con il cannone in avanti), una larghezza di 3.74 m, un'altezza al cielo della torretta di 3 m e un peso di 62.5 tonnellate. Il motore diesel da 48 litri di cilindrata (1500 CV) lo spinge a una velocità massima di 70 km orari circa (marcia avanti) e 31 a marcia indietro, mentre l'autonomia è pari a 550 km. L'armamento principale è dato da un cannone Rheinmetall da 120 mm, lungo 44 calibri (5.28 metri), ad anima liscia, con 42 colpi, mentre il secondario è rappresentato da due mitragliatrici da 7.62 mm.



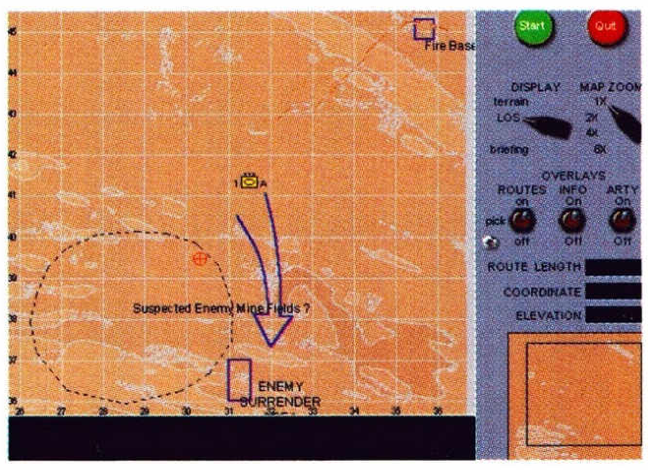






al tiro di plotone, anche perché gli scenari presenti partono quasi tutti da questa formazione base.

A voler ben vedere, qualche missione "in singolo" (seguendo quindi gli ordini di un comandante artificiale) sarebbe stata gradita, così come alcune lacune sono evidenti per quanto riguarda l'uso tattico del nostro mezzo e le minime precauzioni da adottare sul campo di battaglia. Mancano, inoltre, informazioni in merito a come condurre un'offensiva.



Sembrerebbe che *Steel Beasts* assuma che queste nozioni siano già conosciute dai giocatori, motivo in più per consigliarlo a chi ha già avuto modo di provare altri simulatori di carri.

A parte la grafica, che come abbiamo detto è decisamente scarsa, e non sfrutta gli acceleratori 3D, è assente anche una campagna di guerra vera e propria. Per fortuna, i 50 scenari inclusi dovrebbero essere sufficienti anche per i giocatori più assidui. Inoltre, la presenza di un programma editor di mappa e di scenario, ci consentirà di prolungare a piacere la vita di questo gioco.

"Saremo resistenti ai colpi più micidiali"

Steel Beasts può anche essere giocato in multiplayer e possiamo dire che questa modalità è l'evoluzione naturale del divertimento, sempre dopo aver acquisito sufficiente esperienza nelle varie missioni proposte. Notiamo con estremo piacere, infatti, che è possibile giocare sullo stesso carro. Potremo, in altri termini, prendere la posizione del cannoniere mentre un nostro amico potrà fare il comandante, o viceversa. La modalità multiplayer prevede sia missioni cooperative sia, ovviamente, battaglie tra i giocatori.

Sarà consentito, quindi, rivivere alcune battaglie dell'ormai celebre operazione di polizia internazionale nota come Tempesta nel Deserto, come gli scontri con la Guardia Repubblicana irakena.

In alternativa c'è il classico scenario che ha fatto da sfondo ai 40 anni della Guerra Fredda: tamponare un'offensiva dall'Est. Cosa aspettiamo a sfidare sui campi di battaglia virtuali un cadetto di West Point?

GIOCHI PER IL TUO COMPUTER

SABOT, HEAT, APFSDS: SIGLE INCOMPRENSIBILI?

Dietro a queste astruse sigle non si celano altro che i tipi di proiettili. Infatti, APFSDS sta per "Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot", che tradotto in italiano suona più o meno come "Perforante Stabilizzato con Alette ad Abbandono di Involucro". HEAT è invece più semplice e significa "High Explosive Anti Tank", ovvero "Ad Alto Esplosivo Anticarro". Dietro questi proiettili (ma ce ne sono molti altri) esistono tecnologie ben diverse, ed ecco perché le traiettorie (e quindi l'allineamento del GAS) sono così differenti. Infine, un'ultima nota di curiosità, gli APFSDS americani contengono un nucleo penetrante, realizzato con il famigerato uranio impoverito.

GMC IN BREVE

Steel Beasts è:
- Una simulazione molto realistica
- Articolato solo su missioni
- Usato dagli stessi militari

Steel Beasts non è:
- Adatto ai principianti
- Un prodigio grafico
- Un gioco facile

■ Casa Strategy First ■ Sviluppatore eSim Games ■ Distributore ND ■ Telefono ND ■ Prezzo 80.000
■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema Consigliato P266, 32 MB RAM, 225 MB HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.esimgames.com/steelBeasts.htm

IN ALTERNATIVA...

Panzer Elite, Gen 00, **8**
Una simulazione realistica degli scontri della Seconda Guerra Mondiale.

Armored Fist 3, Nat 99, **6**
Un titolo adatto a chi vuole iniziare la professione di carrista virtuale.

Un gioco dotato di notevole realismo, non a caso impiegato da due eserciti. Peccato per la veste grafica, non all'altezza dei titoli attuali.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: AVVENTURA PER I PIU' PICCOLI

TOPOLINO & MINNI SALVAGUAI

L'eroe dei fumetti più famoso al mondo deve salvare la sua città. Siamo pronti a dargli il nostro aiuto?

Il negozio di dolci è sicuramente una tappa fondamentale a Topolinia.

Paperina è indaffarata adesso, ma potrebbe darci comunque un piccolo aiuto...

WALT Disney ha inventato uno dei personaggi più carismatici e divertenti di tutta la storia dei fumetti e dei cartoni animati: Topolino, il piccolo investigatore in calzoncini rossi. Col susseguirsi degli albi, il protagonista è cresciuto parecchio, cambiando stile più volte, ma è sempre rimasto un eroe!

Le sue avventure lo hanno visto nei panni di astronauta, archeologo e mille altri mestieri, riuscendo a strappare sorrisi a tutti. In *Topolino & Minni Salvaguai*, l'atmosfera rimane la stessa: Minni è riuscita a farsi eleggere sindaco di Topolinia, ma, stranamente, dopo la nomina è scomparsa e Pietro Gambadilegno ha preso il suo posto.

Topolino & Minni Salvaguai è un'avventura rivolta a un pubblico di giocatori d'età inferiore ai quattordici anni. Le difficoltà, infatti, risultano troppo semplici per chi ha già svelato gli intrighi di titoli come *Monkey Island*. Questo non è necessariamente un difetto: *Topolino & Minni Salvaguai* è perfetto per i giocatori alle primissime armi o per chi cerca, per la prima volta, di far avvicinare un bimbo al computer.

Gli enigmi si basano principalmente sulla raccolta e sulla combinazione degli oggetti, collezionabili nelle varie ambientazioni. Non mancheranno, inoltre, situazioni di gioco più simili ai titoli d'azione, ma saranno solo brevi intermezzi, non veri e propri rompicapi.

Tutta l'avventura è ambientata tra più di una ventina di locazioni e potremo incontrare e interagire con molti eroi della Disney. Incontreremo tutti i personaggi più famosi, come Pico De Paperis e Pippo, scontrandoci contro il nemico di sempre, il perfido Pietro Gambadilegno. Oltre

"Vestiremo i panni di Topolino o di Minni"

all'immancabile Pippo, dovremo sfruttare l'istinto canino di Pluto o la generosità di Paperino e Paperina, una sintesi azzeccata tra Paperopoli e Topolinia, che divertirà tutti i giocatori. Nel complesso, *Topolino & Minni Salvaguai* è ben realizzato, considerando che offre la possibilità di giocare sia nei panni di Topolino alla ricerca di Minni, sia in quelli di quest'ultima impegnata nell'investigazione. L'avventura non cambierà molto, ma sarà divertente provare tutte le situazioni con entrambi i piccoli eroi.

Completamente in italiano, con una piccola guida all'interno del manuale e uno stile grafico fumettoso, *Topolino & Minni Salvaguai* è indicato come introduzione a un genere di giochi molto affascinante. La sua semplicità non deve allarmare, ma solo far capire che il titolo è pensato soprattutto per i detective virtuali alle prime armi. Divertirà, comunque, tutti i fan della banda Disney.

GIOCHI PER COMPUTER

TOPOLINO IN 3D

Disney sa molto bene che i ragazzi iniziano a utilizzare il computer fin da piccoli, sfidando i propri genitori a chi è più sveglio. Oltretutto, crescendo in una realtà profondamente influenzata dalla tecnologia sono molto propensi a misurarsi con le sfide informatiche. Ecco perché un programma di grafica come *Creazioni in 3D* (sviluppato da Disney/ImageBuilder e distribuito da Halifax) può rivelarsi un acquisto interessante. Pur non essendo semplice da padroneggiare, permette di creare piccole animazioni in stile cartone animato, con Topolino come protagonista. Potremo anche realizzare immagini da stampare per fare biglietti d'auguri, molto simpatici e originali.

GMC IN BREVE

Topolino & Minni è:
- **Un titolo per chi è alle prime armi**
- **Divertente**
- **Adatto per introdurre i più piccoli al computer**

Topolino & Minni non è:
- **Per chi ama sparare**
- **Adatto a giocatori consumati**
- **Semplice, se il giocatore è alla prima esperienza**

■ Casa Disney Interactive ■ Sviluppatore HumanCode ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo Pentium 233, 32 MB di RAM, 100 MB su HD ■ Sistema consigliato Pentium II 300, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.disney.it/disneyinteractive

Non farà storia, ma è un buon inizio per i giocatori alle prime armi. Giocabile e divertente, coniuga il genere avventuroso con le storie degli albi Disney.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Bust-A-Move 4, Apr 00, **8**
Non è un'avventura, ma è molto colorato! Conquista chiunque ci giochi!

Rayman 2, Dic 99, **8**
Un titolo di piattaforme adatto al pubblico dei più piccoli. Impegnativo, ma divertente.

www.dailyradar.it

Beyond the Game
To lead the development of the digital entertainment culture by promoting harmony of humankind through e-sports and its embodiment in the "Cyber Olympics"

POWERED BY i.net

LEADER

SAMSUNG ELECTRONICS

THE 1st WORLD CYBER GAMES:

Olimpiadi

NGI ITALIAN PRELIMINARY

Partecipa alle selezioni OnLine e alle finalissime a SMAU.
Conquista un posto nella 1° Nazionale Italiana di NetGamers...
Potrai incontrare le Nazionali di altri 30 Paesi a Seul.
Montepremi di $300,000.

PRELIMINARI ONLINE: Iscirizioni aperte da metà settembre
CAMPO DI GIOCO: Server di NGI e SMAU - Milano 18/22 Ottobre 2001 con 90 PC in rete a disposizione
FINALE MONDIALE: Seul, Korea presso COEX (Convention and Exhibition Center) 5/9 Dicembre 2001
DISCIPLINE DI GIOCO: Age of Empire II - Counter-strike – FIFA - Half-life e Quake 3 Arena
PARTECIPANTI: 3584 posti disponibili

SMTM
WORLD CYBER GAMES

NGI
the e.sport Xperience

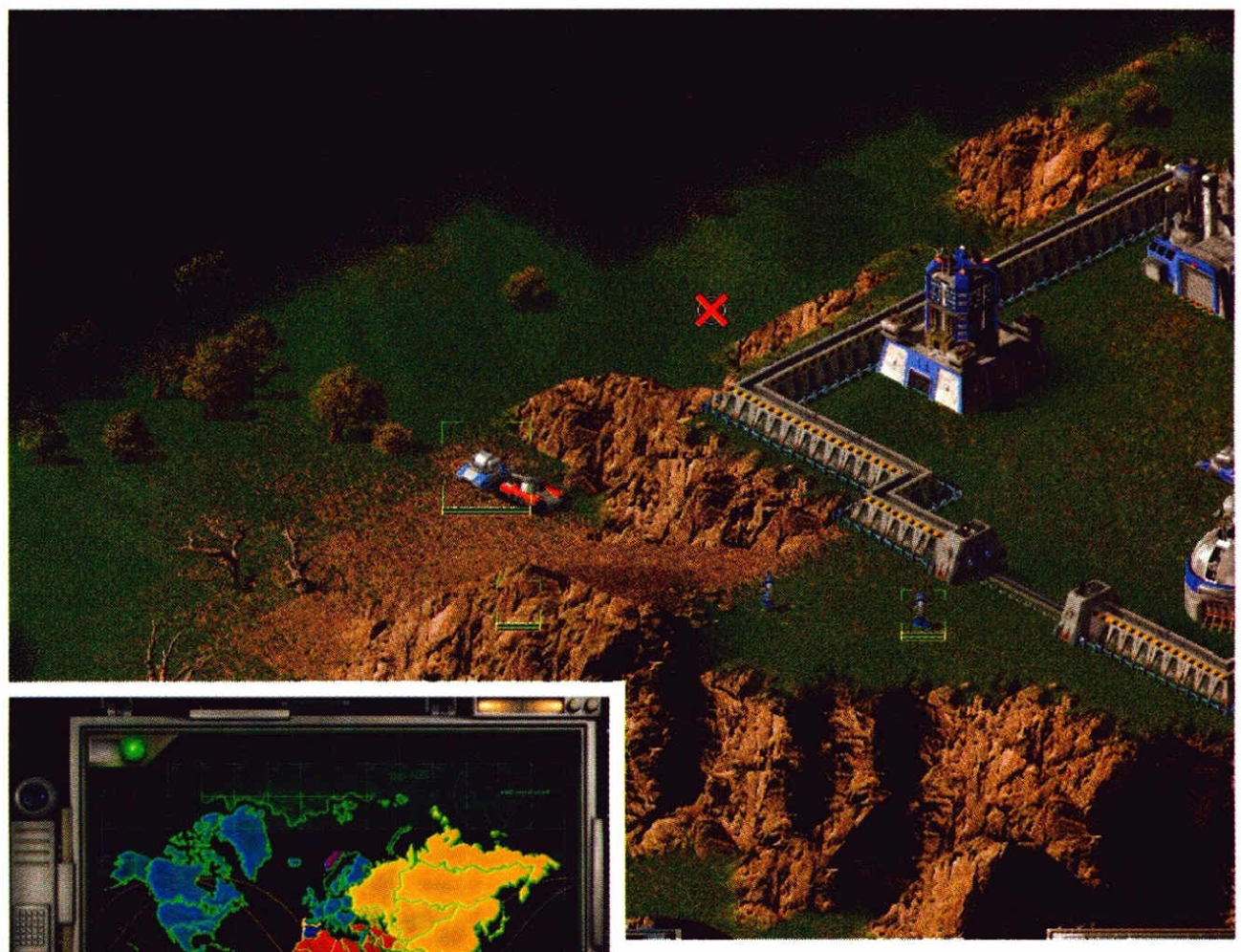
TUTTI I MARCHI E NOMI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

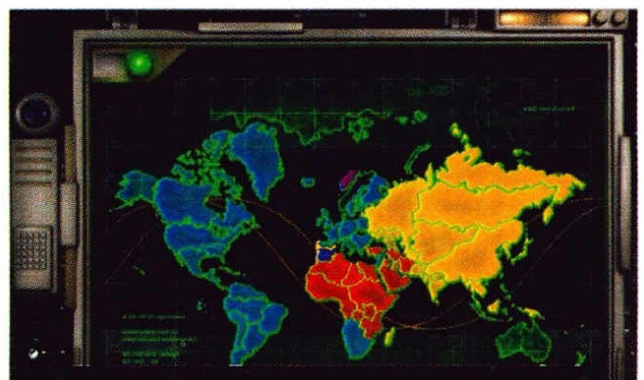
GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

MAYDAY

Strategia in tempo reale per tutte le tasche.

Mayday ricorda *Red Alert* sotto molti aspetti.





In *Mayday* sono ben tre le fazioni destinate a fronteggiarsi: la Federazione Asiatica, l'Unione Sudista e l'Unione Continentale Americana.

IN ITALIANO

***Mayday* è il nome del titolo sviluppato da Jowood, ma potrebbe anche essere la richiesta d'aiuto lanciata da quei giocatori che se la devono vedere con un videogioco completamente in lingua straniera. Fortunatamente, questa volta non avremo da temere simili inconvenienti: manuale, menu e doppiaggio degli attori sono, infatti, in lingua italiana.**

GLI strategici in tempo reale sono un genere videoludico in continua evoluzione. In fase di sviluppo, richiedono dunque un notevole sforzo, non solo nella programmazione del sistema grafico ma, soprattutto, nella designazione di tutte quelle complesse dinamiche strategiche che le unità belliche gestite dal computer devono poi mostrare sul campo di battaglia.

È quindi evidente che le case di sviluppo impegnate da anni in questo settore di videogiochi godano di un enorme vantaggio rispetto a concorrenti meno esperti.

Ne è la dimostrazione *Mayday*, un gioco strategico sviluppato da Jowood, che per realizzazione potrebbe essere paragonato a titoli distribuiti molti anni orsono. Insomma, per dirla tutta, *Mayday* faticherebbe a tenere testa perfino a quel *Command & Conquer: Red Alert* che Westwood aveva sviluppato nel lontano 1996. Insomma, un vero peccato, anche perché è evidente che nello sviluppo di *Mayday*, Jowood ha comunque profuso uno sforzo notevole. Le varie missioni sono incastonate, infatti, in una trama arricchita da contributi filmati. Menu di gioco, testi introduttivi e doppiaggio degli attori sono poi stati tradotti in italiano.

È altrettanto vero, però, che l'interfaccia di gioco è poco accomodante, l'Intelligenza Artificiale piuttosto opaca e l'impatto grafico (seppur in grado di raggiungere una risoluzione di 1024x768 punti) spesso deludente. Il paesaggio 3D decantato sulla confezione è poi un solo miraggio: la grafica di *Mayday* non va oltre le due dimensioni ma, sfruttando una prospettiva di gioco isometrica, tenta al più di emulare diversi livelli altimetrici.

A dispetto del suo reale valore qualitativo, *Mayday* rappresenta, in ogni caso, una nota positiva nello sconfinato universo dei videogiochi e merita dunque un apprezzamento. Il motivo è molto semplice: fino a poco tempo fa, eravamo abituati a imbatterci con un mercato in cui i prezzi dei videogiochi, a prescindere dal loro reale valore tecnico, rimanevano perennemente livellati sopra le 50.000 lire.

Proponendosi con un prezzo al pubblico di poco inferiore alle ventimila lire, *Mayday* potrebbe rappresentare, per i giocatori meno esigenti, un titolo allettante e, soprattutto, un segno tangibile di quell'evoluzione che da qualche tempo sta investendo, a tutto vantaggio di noi consumatori, il tanto amato settore dei videogiochi.

"Il prezzo conveniente è il vero punto di forza di questo gioco"

GMC IN BREVE

Mayday è:
- **Obsoleto**
- **Peggio di *C&C***
- **Economico**

Mayday non è:
- **Quanto di meglio ci sia in giro**
- **Tridimensionale**
- **Semplice, se il giocatore è alla prima esperienza**

La trama del gioco è spesso arricchita da contributi filmati.

■ Casa Koch Media ■ Sviluppatore JoWooD ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo 19.900 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB RAM, 141 MB su HD ■ Sistema consigliato P200, 64 MB RAM, 600 MB su HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.jowood.com

Un titolo senza grosse qualità, che merita la sufficienza grazie alla buona volontà degli sviluppatori e al vantaggioso prezzo di listino.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Red Alert 2, Nov 00, **8**
Un gioco strategico di vecchia data, ma considerato intramontabile.

Shogun: Total War, Giu 00, **9**
La strategia in tempo reale accostata alla storia feudale giapponese.

www.dailyradar.it

...F4 "a flat to play" è la tua ancora di salvezza!

La chiave di accesso al divertimento è **F4 "a flat to play!!".**

F4 è un accesso ad internet ad alta qualità. Nato da un progetto per fornire la migliore connessione possibile all'utente più esigente della rete: il **NetGamer**. Il sistema prevede l'utilizzo di un numero verde senza scatto alla risposta che ti collegherà direttamente ai **server di gioco di NGI** e al più veloce **internet backbone europeo**.

La rivoluzionaria struttura di F4 garantisce una "corsia preferenziale" per gli utenti più esigenti consentendoti di lavorare in rete senza rallentamenti. Grazie alla tecnologia AUP inoltre (completamente sviluppata da NGI secondo le indicazioni dei nostri utenti) viene favorito un corretto turnover degli abbonati dando la possibilità di connettersi per il maggior numero di ore possibile.

Ma F4 è molto di più: compreso nel canone sia annuale che trimestrale, c'è un abbonamento internet ISDN di altissima qualità a 64 e 128 Kbps, che sfrutta le connessioni internazionali di **I.NET** Inoltre, per la prima volta in Europa vengono applicate avanzate tecniche di compressione dei dati per un notevole aumento delle performance (con una diminuzione del ping fino al 40%). Per finire infine, F4 significa: rapporto modem/utente di 1:4 (il più basso di tutte le flat offerte oggi sul mercato), applicazione della tecnologia AUP, la possibilità di sfruttare una linea analogica come back-up, casella di posta elettronica con spazio illimitato e l'accesso al news server **news.ngi.it**

NGI the e.sport Xperience

a flat to play!!

http://www.ngi.it/f4

contattaci subito!

e-mail: **f4@ngi.it**

F4 64K

F4 128K

F4 ricaricabile

F4 linea dedicata

F4 analogico

www.ngi.it - e-mail: staff@ngi.it

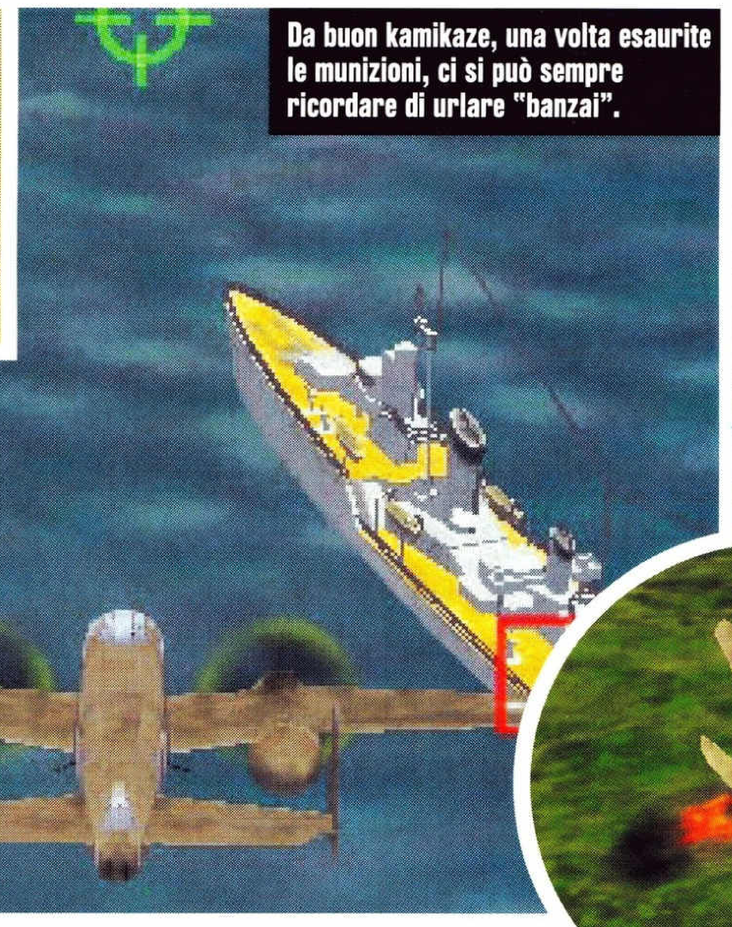
GENERE: GIOCO D'AZIONE

PEARL HARBOR STRIKE AT DAWN

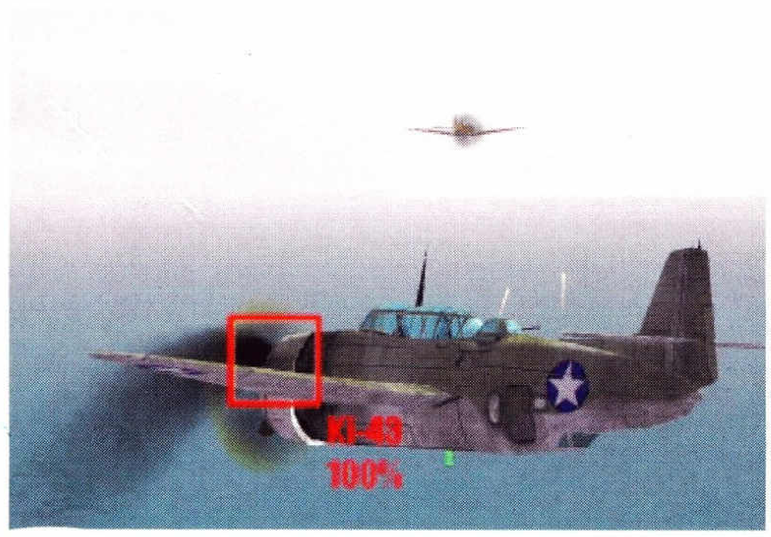
I giapponesi attaccano all'alba, ma questa volta restiamo pure a dormire!

OLTRE IL FILM

Pearl Harbor si trova sull'isola hawaiana di O'hau e, dunque, sul territorio degli Stati Uniti d'America. Il 7 dicembre 1941, la rada fu vittima di un attacco aereo di proporzioni immense. Alle otto in punto di quella domenica mattina, 353 velivoli con il simbolo del Sol Levante bombardarono a tappeto ogni metro quadro del porto. A coordinare l'attacco a sorpresa fu l'ammiraglio giapponese Isoroku Yamamoto. Nessuna dichiarazione di guerra aveva preceduto l'azione bellica del Giappone e un centinaio di imbarcazioni della marina USA finirono in fondo al mare.



Da buon kamikaze, una volta esaurite le munizioni, ci si può sempre ricordare di urlare "banzai".



L'attacco su Pearl Harbour colse gli americani di sorpresa, lasciando in loro sentimenti di rancore e disprezzo. Allo stesso modo, questo gioco con aerei targato Koch si è improvvisamente materializzato sui video dei nostri computer, finendo col generare in noi un sentimento di vivo disappunto.

In questo senso, *Pearl Harbor Strike at Dawn* potrebbe anche essere visto come una fedele riproduzione di quell'evento. È, però, un vero peccato che tale realismo non vada a coinvolgere altri aspetti del gioco come il sistema di volo o l'impatto grafico.

Pearl Harbor Strike at Dawn non si mostra attendibile neppure sotto il profilo storico. Nel grande calderone del gioco troveremo, infatti, aerei come il P-61 Black Widow o l'F 80 Shooting Star, che nel dicembre del 1941 non esistevano neppure.

Di campagne militari legate a fatti realmente successi, o perlomeno capaci di offrire una trama di gioco coinvolgente non se ne vede neppure l'ombra. *Pearl Harbor Strike at Dawn* offre una quindicina di missioni indipendenti, in cui sarà possibile intraprendere quattro diverse carriere. Al giocatore sarà in particolare concesso di scegliere se volare su aerei imbarcati, jet, ricognitori o bombardieri. Ovviamente, a seconda del tipo di velivolo scelto, potremo prendere parte solo a quelle missioni che meglio si adattano alle caratteristiche del nostro aereo.

"Non si mostra attendibile neppure sotto il profilo storico"

Per quanto riguarda la riproduzione delle caratteristiche di volo, c'è davvero da mettersi le mani nei capelli. Siamo convinti che un bambino di cinque anni, osservando il proprio aquilone volteggiare nel cielo, avrebbe potuto facilmente raggiungere una conoscenza delle leggi fisiche ben superiore a quella manifestata in questo videogioco.

Una volta constatato che di realismo è meglio non parlare, è altrettanto inutile attendersi gioco d'azione equilibrato o particolarmente divertente. È evidente, infatti, che gli avversari gestiti dal computer vengono perennemente avvantaggiati. Ce ne accorgeremo soprattutto quando, una volta in coda al nemico, indipendentemente dal velivolo usato, vedremo il nostro rivale allontanarsi a velocità nettamente superiori alla nostra.

Insomma, la trasposizione virtuale dell'attacco di Pearl Harbor risulta un'azione militare da evitare!

GIOCHI PER COMPUTER

GMC IN BREVE

Pearl Harbor è:
- **Brutto**
- **Triste**
- **Una spesa evitabile**

Pearl Harbor non è:
- **Una simulazione realistica**
- **Divertente**
- **Una fedele trasposizione storica**

■ Casa Koch Media ■ Sviluppatore Maus Software ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo PII, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema consigliato PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.kochmedia.it

Non lasciamoci suggestionare dal titolo, questo non è né un simulatore di volo, né un gioco d'azione; è solamente un programma da evitare.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	4
SONORO	4	LONGEVITÀ	4

4

IN ALTERNATIVA...

Airfix Dogfighter, Nov 00, **8**
Combattimenti aerei tra caccia in scatola di montaggio, adesso anche in versione budget.

Combat Flight Simulator 2, Nat 00, **7**
Per combattere virtualmente nella guerra del Pacifico.

www.dailyradar.it

faized 44933

e trovi un logo da figo vero

vai di pollice!

x avere direttamente sul tuo cell

suonerie-SMS anonimi-calcio-ferrari-oroscopo

x saperne di + sui nostri servizi invia l'SMS AIUTO al 44933 oppure visita **www.zed.it**

Centinaia di loghi, tutti nuovissimi, su www.zed.it

SMS di richiesta	
	LOGO AMORE2
	LOGO FELICE
	LOGO OCCHI
KENNY	LOGO KENNY2
	LOGO SNIFFSNIFF
	LOGO RIMINI
	LOGO CUORI
	LOGO BACIO
Ciao!	LOGO CIAO1
	LOGO GATTO3
	LOGO PORCOSPINO
WUH!	LOGO CANE
	LOGO ORSETTO4
	LOGO SMART
asroma	LOGO ROMA

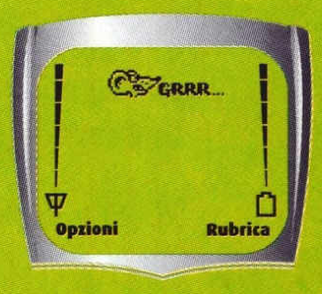
Per utenti TIM - lire 1100 (+ IVA 20%)

1

Componi l'SMS di richiesta così:
Prima parola **LOGO**
Seconda parola **GRRR**
lasciando uno spazio fra le due parole

2

Invialo a zed al n. **44933** (memorizzalo sul tuo cellulare!)

3 

In pochi istanti, ecco il nuovo logo per il tuo cellulare.

zed TM

I Loghi Operatore sono supportati dai seguenti cellulari: Nokia: 3210 - 3310 - 3330 - 5100 - 5110 - 5130 - 6090 - 6110 - 6130 - 6150 - 6210 - 6250 - 7110 - 8210 - 8810 - 8850 - 8890 - 9110 - 9110i. Il servizio è disponibile per gli utenti TIM, per richieste dall'Italia. Il prezzo di un logo è di lire 1100 - Eu 0,568 (+IVA 20%). Il servizio è fornito da Sonera Zed Italia s.r.l., P.le Biancamano, 8 Milano. L'elenco completo dei servizi zed è su www.zed.it. Servizio Clienti: via voce chiamando il 119 di TIM (tutti i giorni, 24h); via E-mail scrivendo a info@zeditalia.it. SMS di risposta: non più di tre. TIM è un marchio registrato di Telecom Italia.

© 2001 by Sonera Zed Italia s.r.l.

GENERE: GESTIONALE

MERCHANT PRINCE II

Intrighi e commerci prendono vita sullo sfondo del Canal Grande.

L'interfaccia per Venezia non manca di qualità artistiche.

In senato, la battaglia politica spesso si gioca col coltello.

TERRA!

Dal classico del passato *Seven Cities of Gold*, fino a *Colonization*, da *Machiavelli The Prince* a *Europa Universalis*, lo sguardo degli sviluppatori si è spinto spesso al di là delle colonne d'Ercole. Esplorare e commerciare ha sempre attirato l'attenzione dei videogiocatori, anche in forme insospettate: che cos'è la nave stellare Enterprise, in fondo, se non una futuribile caravella?

GMC IN BREVE

Merchant Prince II è:
- **Ben progettato**
- **Inizialmente intrigante**
- **Una riedizione**

Merchant Prince II non è:
- **Graficamente piacevole**
- **Ripetitivo**
- **Niente di nuovo**

IN *Merchant Prince II* sarà possibile assumere il ruolo di una famiglia patrizia veneziana nell'era di massimo splendore della Repubblica Marinara, allo scopo di accumulare ricchezze attraverso il commercio e aumentare il proprio prestigio, con spregiudicatezza politica e militare.

Dopo aver optato per una mappa storica o una geografia del tutto casuale, la schermata principale mostrerà unicamente la città di Venezia, velando il resto del mondo fino all'esplorazione delle nostre unità. Nel proprio turno di gioco sarà possibile affrontare le molteplici problematiche di una consorteria mercantile del tardo Medioevo, anche se il commercio, principale fonte di guadagno e prerequisito per successive acquisizioni, rivestirà fin da subito un'importanza strategica fondamentale.

Le varie città, influenzate da fattori geografici, climatici e storici, potranno vendere o comprare mercanzie, in rapporto alla rarità e al fabbisogno delle stesse; naturalmente, i prezzi si adegueranno di conseguenza.

Per fare un esempio, Antiochia, culla del cristianesimo, esporterà reliquie, che naturalmente Roma pagherà profumatamente; Venezia, invece, avrà larga disponibilità di pesce e vetrerie, che scambierà con Firenze, storica produttrice di tessuti. Le possibilità di compravendita saranno innumerevoli, e una capillare esplorazione delle vie commerciali si rivelerà necessaria all'apertura di nuovi mercati. Certo le altre famiglie veneziane non staranno a guardare, intraprendendo una concorrenza davvero spietata. La disponibilità di alcune partite commerciali, soprattutto le più care, risulterà spesso limitata, e non accadrà di rado che un nostro convoglio raggiunga un porto ormai svuotato; anche per questo motivo le variabili politiche e militari assumeranno un rilievo di fatto primario.

"E' necessaria grande intraprendenza politica e militare"

A Venezia, la dialettica politica è sempre stata al calor bianco, con intrecci sottili di corruzione, intrighi e forza bruta: per simulare questo fattore, sarà possibile intervenire col potere dell'oro nelle istituzioni cittadine, puntando alla carica di doge. Oltre ai vantaggi finanziari e militari, il doge potrà gestire la compravendita di indulgenze papali, fonte di ulteriori introiti; se ciò non bastasse, oliando a sufficienza il concistoro dei cardinali, si potrà aspirare addirittura al soglio pontificio.

Se alcuni approdi dovessero congestionarsi oltre misura, un condottiero e i suoi mercenari, adeguatamente prezzolati, si incaricheranno di chiudere i magazzini ai concorrenti, stabilendo veri e propri monopoli nelle città.

In definitiva, *Merchant Prince II*, versione aggiornata dello storico *Machiavelli The Prince* del 1995, è un gioco ricco di sfaccettature, capace di incuriosire a lungo con le sue molteplici variabili; eppure, a volte, lo schema di gioco tradisce la sua età, risultando poco fluido e ripetitivo, mentre la qualità grafica del tutto scadente, dallo stile decisamente sorpassato, non aiuta certo a ricostruire le atmosfere dell'epoca.

I giocatori più smaliziati potranno certo apprezzare le sottigliezze di *Merchant Prince II*, ma i neofiti della strategia saranno senz'altro attratti da titoli visivamente più spettacolari.

GIOCHI per il COMPUTER

■ Casa Talonsoft ■ Sviluppatore Holistic Design ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.900
■ Sistema Minimo Pentium 166, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium II 266, 64 MB RAM, 500 GB su Disco Fisso ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.talonsoft.com/merchantprince2

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis, Mag 01, **6**
Una monumentale ma completissima simulazione di geopolitica moderna.

Civilization II, Set 99, **7**
Il capolavoro sempreverde di Sid Meier. Imperdibile per gli amanti della strategia.

L'evoluzione di uno tra i migliori simulatori commerciali su computer è destinato a farsi apprezzare solo dagli appassionati del genere.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

5

www.dailyradar.it

C'erano una volta le favole...

...riscopritene la magia nei videogame dei Classici Disney

Disney INTERACTIVE

PC CD PC MAC

www.halifax.it

HX HalifaX

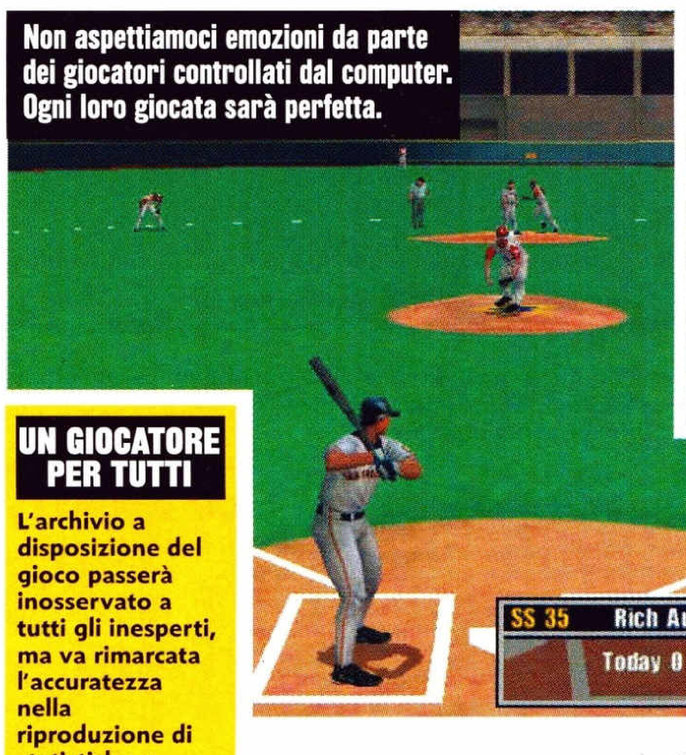
db digital bros division

© Disney

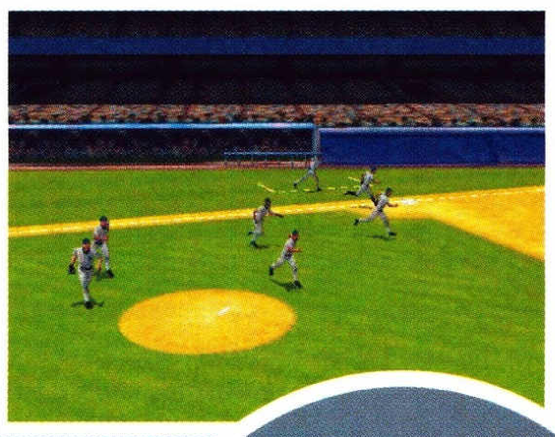
GENERE: SPORTIVO

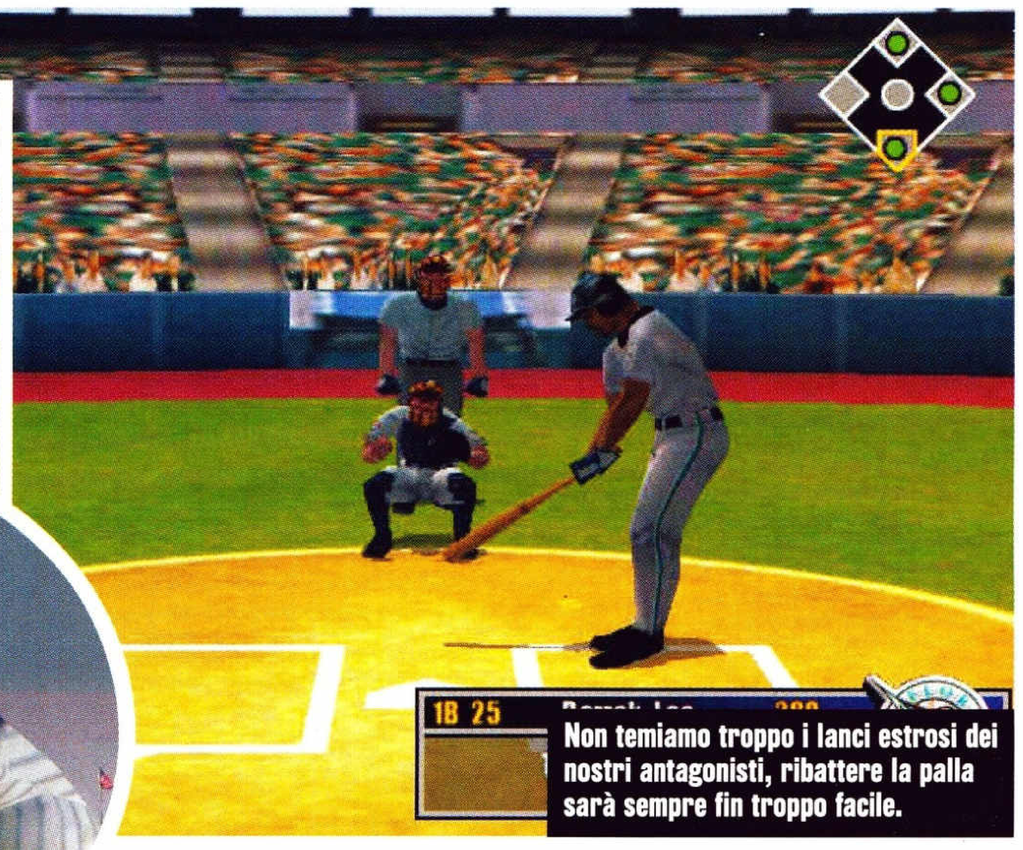
TRIPLE PLAY BASEBALL

Il nostro computer sta per trasformarsi in un diamante. Siamo pronti a tirare un fuoricampo?

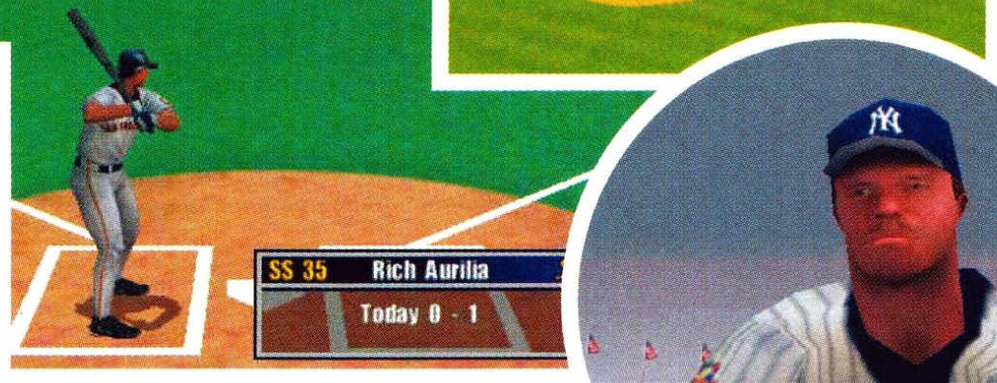


Non aspettiamoci emozioni da parte dei giocatori controllati dal computer. Ogni loro giocata sarà perfetta.





Non temiamo troppo i lanci estrosi dei nostri antagonisti, ribattere la palla sarà sempre fin troppo facile.



UN GIOCATORE PER TUTTI

L'archivio a disposizione del gioco passerà inosservato a tutti gli inesperti, ma va rimarcata l'accuratezza nella riproduzione di statistiche e dettagli per ogni squadra in campo. Se, però, utilizzare giocatori personalizzati non ci bastasse, è bene sottolineare la presenza di un editor, che ci permetterà di creare la "nostra" squadra senza eccessiva difficoltà.

NEL nostro paese, il baseball non è mai riuscito a guadagnare una schiera di appassionati di dimensioni considerevoli. Ciò non toglie che questo sport, pur con i suoi tempi morti, sia piacevole per gli spettatori e i giocatori.

Basato principalmente sui nervi saldi e la precisione che richiedono i due momenti essenziali del gioco (il lancio e la battuta), il baseball è da sempre terreno fertile per le simulazioni che, come ovvio, riescono a eliminare le lunghe attese della controparte reale. Purtroppo, però, molte delle trasposizioni finiscono per cancellare, insieme alle fasi statiche, anche la tensione e l'agonismo che rendono le partite giocate sul diamante una disciplina coinvolgente e appassionante.

Triple Play Baseball, il nuovo titolo della serie EA Sports dedicato al baseball, non fa eccezione, e diversi sono i problemi che viziano una produzione eccellente soltanto dal punto di vista tecnico. Per quanto riguarda grafica e sonoro, infatti, c'è poco da eccepire. I personaggi sono ben animati e dettagliati, mentre le voci campionate sono ottime, e lo stesso si può dire per i rumori di fondo dei tifosi, che ricreano perfettamente la sensazione di essere all'interno di un vero stadio. Il discorso è diverso, invece, per quanto riguarda le fasi di gioco. L'azione simulata, infatti, ha ben poco a che vedere con lo sport più amato negli USA. Battere è ridicolmente facile. A condizione di girare al momento giusto, infatti, diventa del tutto indifferente trovarsi di fronte a una palla curva, piuttosto che a un tiro a effetto.

"Il realismo non è di casa nel baseball della EA"

Ovviamente, anche i meccanismi di lancio sono poco soddisfacenti, come potremo constatare quando il piatto verrà occupato dai nostri avversari computerizzati.

Il comportamento dei giocatori simulati, inoltre, non ha attinenza con la realtà. Gli avversari non si lasciano ingannare nemmeno dalle giocate più assurde del lanciatore e, in sostanza, continuano a inanellare battute valide con una tranquillità che ha dell'assurdo. Il problema potrebbe essere meno rilevante nelle sfide fra umani, visto che il titolo supporta il gioco in rete, ma resta il fatto che le semplificazioni apportate alle fasi più importanti dell'azione rendono il prodotto più adeguato a simulare una partita fra dilettanti, piuttosto che scontri nella massima lega professionistica.

Punteggi enormi sono all'ordine del giorno, e l'esagerata quantità di battute valide per inning rende le partite delle maratone estenuanti.

In definitiva, *Triple Play Baseball* può, al massimo, considerarsi come una fedele trasposizione del regolamento del baseball che, però, nulla ha a che vedere con il gioco professionistico praticato negli stadi.

GMC IN BREVE

Triple Play Baseball è:
- **Divertente**
- **Fin troppo semplicistico**
- **Graficamente e musicalmente ineccepibile**

Triple Play Baseball non è:
- **Fedele allo sport che simula**
- **Un mostro di giocabilità**
- **All'altezza degli standard della serie EA**

UN PO' DI TERMINOLOGIA

Nel baseball esistono alcuni termini tecnici che si usano, di solito, mantenendo la pronuncia inglese. Vediamo di chiarirne il significato.
Pitcher e **Catcher** sono, rispettivamente, il lanciatore e il ricevitore di una squadra. I loro ruoli sono decisamente i più importanti, nell'economia di gioco.
L'**Inning** è l'unità di "misura" fondamentale per una partita di baseball. Le squadre si alternano alla battuta per nove volte, durante una sfida. Ciascuna di queste rappresenta un **Inning**.
Il **Triple Play** è il gioco triplo, vale a dire una situazione che porta a eliminare ben tre avversari in una sola azione di gioco. Tanto basta, nel baseball, per ricondurre la propria squadra dalla fase di difesa (lancio) a quella di attacco (battuta).
L'**Home Run**, per concludere, è il fuori campo, una battuta che va oltre i limiti della rete che delimita il diamante, permettendo a chi l'ha operata di correre fra le basi senza il timore di vedersi eliminare dagli avversari.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900
■ Sistema Minimo PII 200, 32 MB RAM, Scheda 3D da 4 MB ■ Sistema consigliato PIII 450, 64 MB RAM, Scheda 3D da 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, Lan ■ Internet http://www.easports.ea.com

Una simulazione che può attrarre gli appassionati con un aspetto grafico solido e un sonoro evocativo, ma delude a causa dei molti punti deboli in fase di gioco.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	5
SONORO	8	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

Madden NFL '99, Dic 98, **8**
Per chi ama gli sport americani e i giganti del Football giocato con la palla ovale.

NBA Live 2001, Mag 01, **7**
L'ultima e aggiornata incarnazione del miglior gioco di basket per computer.

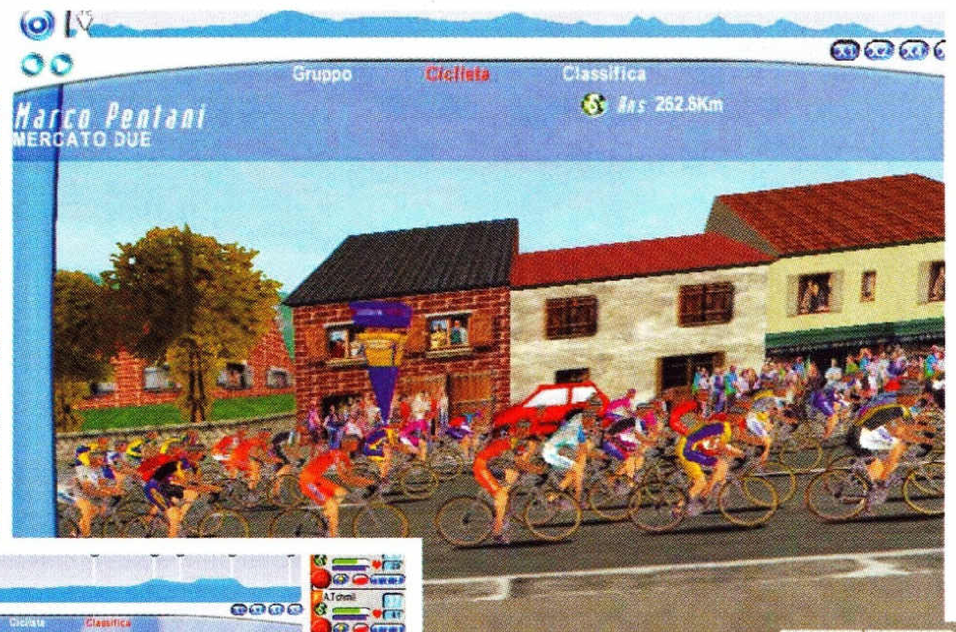
www.dailyradar.it

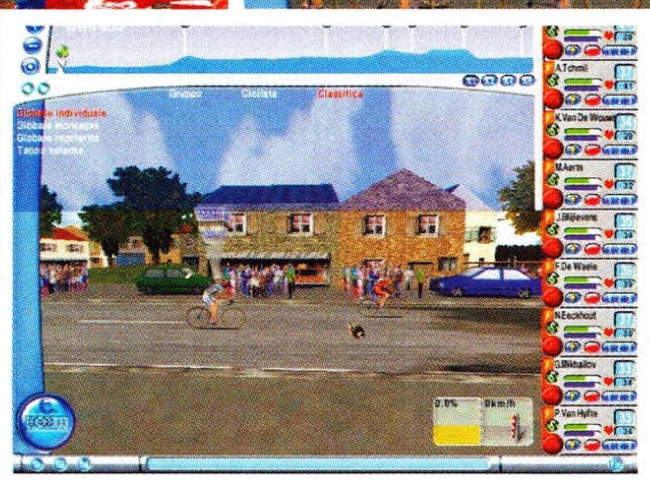
GENERE: GESTIONALE

CYCLING MANAGER

Il vero campione si vede dopo una dozzina di tappe, ma sapremo riconoscerlo?

Ecco la partenza della Liegi-Baston-Liegi, una delle corse più classiche di sempre.





Leggere anche solo su schermo la parola "Pordoi" evoca una moltitudine di ricordi a tutti gli appassionati di ciclismo!

NEL nuovo titolo gestionale *Cycling Manager* sarà nostro compito vestire i panni del direttore sportivo di una prestigiosa squadra di ciclisti professionisti.

Si tratta di un ruolo che, differentemente da quanto accade per il calcio, porta di rado di fronte alle luci dei riflettori. Non per questo, però, è meno importante per il successo di una compagine.

Una volta selezionata la squadra che alleneremo, ci viene data la possibilità di partecipare a una tappa singola, piuttosto che a una corsa completa, o a una intera stagione. Come ovvio, l'impegno che metterà a più dura prova le nostre capacità di organizzazione e la nostra conoscenza del ciclismo è il terzo, che comprenderà al suo interno ben 120 gare distinte.

Cimentandosi con un'intera annata sui pedali, infatti, ci troveremo a dover affrontare e risolvere tutti quegli inconvenienti che, come ben sanno gli appassionati, fanno parte del ciclismo. Il prodotto comprende anche un ottimo supporto per la rete, che permetterà il confronto con ben venti giocatori. Ciò nonostante anche la sfida contro gli avversari computerizzati si rivelerà molto interessante, visto che i corridori artificiali sono tutt'altro che remissivi.

"La nostra squadra conquisterà le tappe leggendarie del ciclismo"

Al di là del fascino di portare uno dei propri ciclisti a conquistare tappe leggendarie, come la cima del Pordoi o dell'Alpe d'Huez, resta, purtroppo, il fatto che il gioco non è esente da difetti.

Per esempio, il controllo che abbiamo sul comportamento dei componenti della squadra è molto spartano, e consente soltanto indicazioni radicali, in un senso o nell'altro (o si attacca, o si rimane nel gruppo). Proprio per questo motivo, è impossibile sperare di riuscire a gestire una vera e propria strategia di tappa, ma bisogna accontentarsi di operare continui aggiustamenti in corsa. Inoltre, un po' come avviene nel ciclismo reale, ben pochi sono i momenti nei quali, nel bene o nel male, l'azione è realmente interessante e va seguita con attenzione.

Durante la maggior parte del tempo, invece, ci si limita a osservare l'avanzamento degli atleti durante le cosiddette fasi "di stanca".

Il titolo pecca in maniera abbastanza grave anche dal punto di vista della realizzazione tecnica. L'aspetto grafico è ben poco accattivante, e la possibilità di utilizzare più telecamere per seguire l'azione è una consolazione magra, se si considera che le differenze fra le varie "ambientazioni esterne" sono minime.

In definitiva, il gioco finisce con l'essere realmente interessante solo per i grandi appassionati di ciclismo.

GIOCHI PER COMPUTER

DELLE SQUADRE SU MISURA...

Il numero delle squadre presenti nel gioco è abbastanza elevato e comprende, come ovvio, anche le più famose formazioni di corridori italiani. È davvero frustrante, però, vedere che ai gloriosi atleti del tricolore non è stato riservato che un disegnino di qualità decisamente mediocre. Senza dubbio, le prestazioni di Pantani non sono state esaltanti nell'ultimo anno, ma il buon pirata si sarebbe meritato almeno una foto!

GMC IN BREVE

Cycling Manager è:
- **Per chi ama le due ruote**
- **Un titolo gestionale**
- **Dotato di possibilità multiplayer**

Cycling Manager non è:
- **Un gioco frenetico**
- **Molto vario**
- **Valido per chi non è un appassionato di ciclismo**

■ Casa **Cyanide** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 79.900
■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D**
■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet, Lan** ■ Internet **http://www.cycling-manager.com**

Il gioco è abbastanza originale, ma anche ripetitivo e realizzato in maniera spartana. È indicato solo per i veri appassionati delle due ruote.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

PC Ciclismo 2001, Giu 01, **6**
L'alternativa per chi ama le imprese ciclistiche su computer.

PC Calcio 2001, Mar 01, **7**
Il miglior gioco gestionale di calcio, aggiornato alla nuova stagione.

GENERE: PIATTAFORME

ARABIAN NIGHTS

Le magiche notti d'oriente e cinque splendide principesse da sposare non bastano a fare felici i videogiocatori!

SOLO IN RETE

Arabian Nights **non brilla certo per originalità, e pensare che Visiware aveva deciso di pubblicare il titolo con le migliori intenzioni. Da un punto di vista commerciale, infatti, *Arabian Nights* rappresenta un esperimento quanto mai innovativo, che consiste nel vendere il gioco "a puntate" su Internet. Il procedimento è molto semplice: si scaricano il sistema di gioco e il primo livello gratuitamente dal sito www.visiware.com, e poi, se si rimane soddisfatti del prodotto, si possono aggiungere gli altri sei livelli separatamente, al prezzo di 3.99 Sterline l'uno (circa 13 mila Lire).**

La luna splende alta nel cielo, ma il prode Alì non ha tempo per ammirarla e corre alla volta del palazzo.

Possiamo affrontare i numerosi nemici che popolano il palazzo a calci e pugni, oppure ricorrere alla scimitarra, sempre efficace.

Il fantastico mondo delle Mille e una Notte offre da sempre spunti per vicende dai risvolti misteriosi. *Arabian Nights* si ispira, per l'appunto, a queste atmosfere fiabesche e nello specifico al Koba, il grande libro delle leggi del Sultano di Akhaba, nel quale si afferma che una figlia del reggente debba sposarsi entro il suo ventesimo anno di età.

Il problema è che le principesse del gioco sono cinque gemelle, e Alì, il protagonista, dovrà sposarle tutte per poter diventare il legittimo erede al trono.

La somiglianza tra *Arabian Nights* e il mitico *Prince of Persia 3D* va ben al di là dell'ambientazione del gioco e dell'aspetto grafico. Dal punto di vista della giocabilità, infatti, il titolo di Visiware si avvicina allo stile del suo più celebre predecessore e deve anche molto alla celebre serie *Tomb Raider*, in particolare per quanto concerne il sistema di controllo.

L'idea di base di *Arabian Nights*, ossia quella di mescolare l'esplorazione dei livelli (sette in tutto), la soluzione di enigmi e i combattimenti, rappresenta il concetto classico dei giochi di piattaforme.

Purtroppo, però, *Arabian Nights* non ci ha convinto affatto in nessuno di questi tre aspetti: i livelli sono troppo corti e monotoni, gli enigmi poco impegnativi e i combattimenti si risolvono in una sorta di balletto ritmato di parate e fendenti di scimitarra. Il sistema di controllo non è efficace né preciso, e questo difetto può costarci dell'energia preziosa nelle sezioni più concitate del gioco. Le ambientazioni dei livelli sono riprodotte con una grafica di qualità di poco migliore rispetto a quella imprecisa e spigolosa dei personaggi. Un vero peccato, giacché i protagonisti hanno un viso credibile, in grado di simulare tramite l'animazione facciale alcune espressioni del volto umano. Una nota di merito va anche al doppiaggio in italiano delle voci dei dialoghi e alla colonna sonora, che ben si adatta alle ambientazioni del gioco.

"Livelli corti ed enigmi poco impegnativi"

Tirando le somme, *Arabian Nights* si riduce a essere un misero clone di *Prince of Persia 3D*: come gioco in sé, purtroppo, ci lascia abbastanza indifferenti e intenzionati ad andare in cerca di avventura in altri lidi.

GIOCHI PER COMPUTER

GMC IN BREVE

Arabian Nights è:
- Fiabesco
- Troppo facile
- Un clone

Arabians Nights non è:
- Impegnativo
- Graficamente dettagliato
- Lungo

■ Casa Wanadoo/Visiware ■ Sviluppatore Silmarils ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900
■ Sistema Minimo PII 233 64 MB di RAM, Scheda 3D 8 MB, 380 MB su HD ■ Sistema consigliato PII 300 128 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore No ■ Internet www.visiware.com

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider TLR, Gen 00, **8**
Forse il migliore episodio delle avventure più amate dai videogiocatori italiani.

Prince of Persia 3D, Nov 99, **8**
Una pietra miliare dei videogiochi, tornato di moda grazie alle tre dimensioni.

Il mercato dei videogiochi è pieno di cloni di titoli famosi, alcuni di qualità eccellente, altri inutili. *Arabian Nights* fa parte di quest'ultimo gruppo.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

5

www.dailyradar.it

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

IN EDICOLA IL NUMERO DI SETTEMBRE

È una pubblicazione

future media italy

Media with passion

RIVISTA + 2 CD A SOLE L. 9.900!

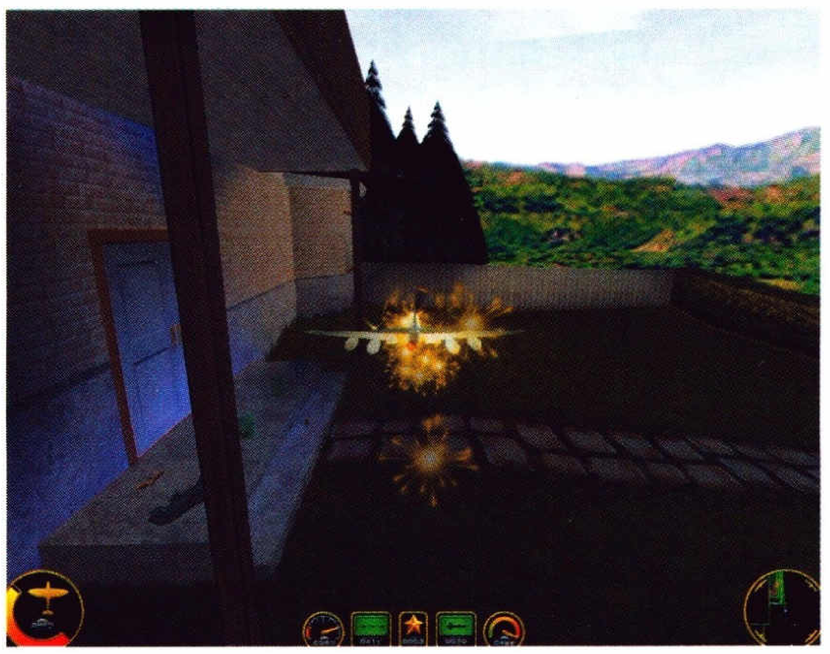
GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

AIRFIX DOGFIGHTER

■ Casa **Paradox Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 19.900**

Quando saremo abbastanza vicini a un avversario, il nostro mirino lo punterà automaticamente. Un vantaggio non indifferente, rispetto ai cervellotici simulatori di volo!



NELLA Seconda Guerra Mondiale, l'aviazione tedesca e quella alleata si combatterono nei cieli di tutta Europa, ma in *Airfix Dogfighter* giocheremo (e termine non fu mai più azzeccato) alla guerra.

Anche in questo caso, avremo a disposizione aeroplani militari e armi segrete, ma tutto sarà chiaramente finto, a partire dai velivoli a nostra disposizione, usciti di fresco da una scatola di montaggio della famosa ditta (Airfix, appunto) produttrice di modellini in scala. Plastica, vernici e pennelli, prenderanno vita per inscenare furiosi duelli sotto il tetto di un appartamento, e il campo di battaglia sarà costituito da ambienti familiari, come la cameretta dei giochi, la stanza da bagno, il corridoio e la camera da letto dei genitori. Una trovata inusuale e realizzata in maniera molto divertente. Potremo pilotare caccia in miniatura dell'aviazione tedesca o di quella angloamericana, in una serie di missioni di vario genere. Dovremo attaccare un convoglio di mezzi che si sta trasferendo da un punto all'altro della casa o, magari, bombardare l'aeroporto nemico.

"Giocheremo a fare i piloti in salotto"

Airfix Dogfighter non è certo una simulazione di volo, ma è un gioco d'azione coinvolgente e simpatico all'inverosimile. La difficoltà delle missioni è calibrata in un continuo crescendo e riesce ad appassionare chiunque in pochi secondi. Prima di ogni azione potremo armarci con un vasto arsenale, che comprende diversi tipi di missili, razzi e bombe, e saremo incentivati a raccogliere vari bonus, come colle e pitture per riparare il nostro caccia. Tra l'altro, riusciremo anche guadagnare nuovi aerei, così da scegliere, a ogni missione, un mezzo sempre più appropriato. Ottimamente realizzato a livello grafico e tradotto completamente in italiano, *Airfix Dogfighter* è adatto a qualunque tipo di giocatore e consente di personalizzare gli aerei come meglio preferiamo. Esiste persino un'apposita sezione all'interno del gioco in cui disegnare le decorazioni e gli stemmi da piazzare sulla carlinga del nostro apparecchio.

Non mancano, infine, le possibilità di scontro in multiplayer, giocando Via Internet o in rete locale contro un massimo di altri sette assi dei cieli, scontrandoci a squadre o tutti contro tutti.

Airfix Dogfighter è un titolo semplice da giocare, divertente e perfetto per tutti i palati; imperdibile in versione budget!

GIOCHI PER COMPUTER

Unico e divertente, coniuga velocità, un po' di storia e un buon sistema grafico 3D. Al prezzo proposto è imperdibile.

€ € € €

REQUIEM

■ Casa **3DO**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **L. 19.900**

Requiem: Avenging Angel è un gioco fuori dalla norma. In questo sparatutto 3D impersoniamo un angelo, Malachi, sceso dai cieli per fermare un suo ex collega, il rinnegato Lucifero, dall'opera di corruzione e distruzione del mondo. Il titolo è ben realizzato, presentandosi graficamente solido e ricco di effetti sonori pregevoli.

Il suo aspetto più interessante, però, è costituito dal nutrito arsenale in nostro possesso: non mancano le solite armi, come pistole, fucili e mitragliatori, ma a queste si accostano anche una serie di prodigi e piaghe degni dei migliori angeli vendicatori. Tra tali poteri possiamo citare il fulmine divino, l'attacco delle locuste o il più "colorito" miracolo capace di tramutare gli avversari in statue di sale. Alla prova dei fatti, *Requiem* si dimostra divertente e, a tratti, anche un po' angosciante soprattutto per alcune scelte cromatiche e stilistiche (in particolare, il primo livello è alquanto "peculiare").

Il difetto che ha impedito ad *Avenging Angel* di decollare, è la sua eccessiva linearità. I livelli, infatti, non nascondono vicoli ciechi, strade sbagliate o trabocchetti eccessivamente difficili, e i vari boss di fine schema sono particolarmente spietati.

Ciò non toglie che gli amanti del genere possano acquistarlo senza remore, ora che è a prezzo ridotto, a patto di fare attenzione ad alcuni accorgimenti tecnici. Non bisogna dimenticare, infatti, di **installare le patch presenti sul CD-ROM del gioco**, così da non incorrere in fastidiosi problemi nel caso fossero presenti sui nostri computer le librerie di sistema DirectX 8.0.

GIOCHI PER COMPUTER

La pietà non è una qualità tipica dei demoni.

€ € €

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

THE ART OF MAGIC

MAGIC & MAYHEM

© 2000, 2001 Virgin Interactive Entertainment Ltd. 'Magic & Mayhem: The Art of Magic' is a trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Climax is a registered trademark. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

HAI TUTTO CIÒ CHE OCCORRE
PER DOMINARE L'ARTE DELLA MAGIA?

Virgin INTERactive

PC CD ROM

www.halifax.it

HX HalifaX

db digital bros division

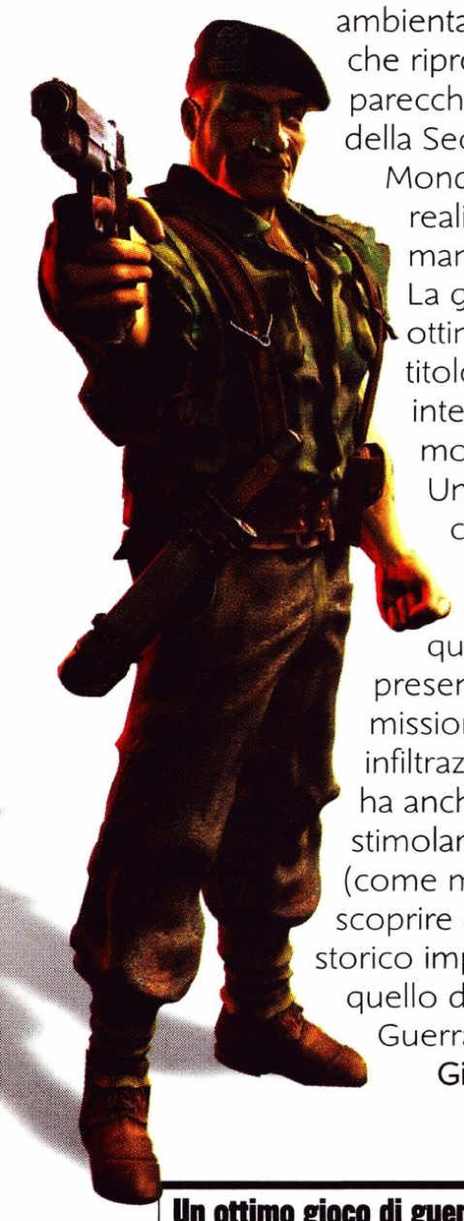
LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensiamo che GMC abbia trattato il nostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non abbiamo che da far sentire la nostra voce!

COMMANDOS

■ Eidos ■ GMC Lug 98 ■ VOTO **7**

Commandos è un gioco molto ben realizzato dal punto di vista estetico. Sono presenti parecchi personaggi, come il Berretto Verde, il Cecchino e il Geniere. Il sonoro è ok, i rumori degli spari sono ottimi e quelli delle esplosioni estremamente realistici. Le ambientazioni di gioco, che riproducono parecchie battaglie della Seconda Guerra Mondiale, sono realizzate in maniera stupenda. La giocabilità è ottima, anche se il titolo si gestisce interamente via mouse.



Una delle caratteristiche che più mi è piaciuta di questo gioco è la presenza di alcune missioni di sola infiltrazione. Il titolo ha anche il pregio di stimolare i più giovani (come me!) a leggere e scoprire un periodo storico importante come quello della Seconda Guerra Mondiale!

Giuseppe Baldino

Un ottimo gioco di guerra e di strategia, da non lasciarsi sfuggire assolutamente. Potremo rivivere le avventure degli eroi della Seconda Guerra Mondiale! **8**

DEUS EX

■ Eidos ■ GMC Ago 00 ■ VOTO **8**

Deus Ex ha stile. *Deus Ex* ha una trama. *Deus Ex* ha una grafica eccezionale basata sull'ottimo sistema grafico di *Unreal Tournament*. Potrei andare avanti così per tre pagine, ma lo spazio è limitato e dovrò descrivere a grandi linee questo capolavoro. Per la grafica, non ho niente da dire: nonostante alcuni piccoli rallentamenti sui sistemi che hanno più di un anno, lo stile inconfondibile è presente in ogni minimo dettaglio delle ambientazioni curatissime. Anche il sonoro gioca una parte molto importante: correte facendo rumore e i nemici si insospettiranno, cercando di rintracciarvi. Potrete addirittura ascoltare da nascosti i dialoghi delle guardie. Il piatto forte, però, è senza dubbio la trama eccezionale. Il giocatore impersona J.C. Denton, agente segreto incaricato di scoprire i loschi piani dell'organizzazione terroristica NSF. Questa volta non sarete soli: dovrete spesso incontrarvi con vostro fratello, Paul Denton. In *Deus Ex* l'aspetto tattico è estremamente importante. Venire scoperti significa essere pedinati da decine di soldati, e la situazione potrebbe non essere molto rosea. Per concludere, *Deus Ex* è una esperienza inimitabile, un titolo da provare assolutamente. Giocateci. Divertitevi. Godetevelo.

Inspectah

Niente da dire. Speriamo solo che ne venga realizzato al più presto un seguito! È anche disponibile il programma per creare i livelli personalizzati! **9**

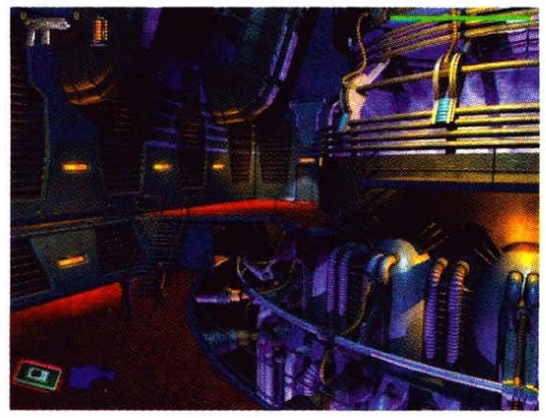
GRIM FANDANGO

■ LucasArts ■ GMC Ott 98 ■ VOTO **9**

"Hasta la vita, siempre!": questa celebre frase è la base di *Grim Fandango*. Siamo nei panni di Manny Calavera, un simpatico "scheletro" che lavora come agente di viaggio al Dipartimento dei Morti. Assegna pacchetti viaggio... per l'aldilà finché non compare una misteriosa donna. In un attimo, Manny si ritroverà intrappolato in un'incredibile rete d'intrighi. Troverà sul suo cammino loschi rivoluzionari, vecchi lupi di mare, api in sciopero e tanti altri personaggi sotto il cielo di Rubacava, illuminato solo dalla Luna.
Qual è il piano segreto di Hector Lemans, boss della mafia mortuaria? Cosa centra Manny con una setta rivoluzionaria in stile "Che Guevara"? Chi giocherà vedrà!
Tutta la vasta Terra dei morti è realizzata in 3D e in stile azteco, colorato e divertente. L'interfaccia, poi, ci catapulterà come in un sogno nelle locazioni, estese dalle vette innevate agli abissi del mare. Le musiche sono uno spettacolo, così come il doppiaggio italiano. Grim Fandango è una poesia dall'inizio alla fine. Se fate parte del mondo dei vivi, avete il dovere di comprare questo splendido ed esilarante gioco sul regno dei morti! Dopotutto, l'aldilà non è proprio un mortorio!

Fabio Pacucci

***Grim Fandango* è il gioco più avventuroso che esista, migliore di tutti i *Monkey Island* messi insieme. Da avere o sarete davvero morti!** **9**



A SANGUE FREDDO

■ Ubi Soft ■ GMC Nov 00 ■ VOTO **6**

Che dire? Giudicare un titolo come *A Sangue Freddo* si rivela un'impresa piuttosto ardua. Partiamo dai pregi, che sono parecchi. Innanzitutto, l'atmosfera è resa davvero in maniera degna, grazie soprattutto alle innumerevoli chicche di cui il gioco è cosparso, oltre all'ausilio di un apparato audio efficace e adatto alla situazione. La longevità è garantita dai nove capitoli, davvero lunghi e gratificanti, così come il decisivo fattore della giocabilità risulta passare l'esame quasi a pieni voti, grazie alla varietà delle situazioni nelle quali vi verrete a trovare e alla semplicità dell'interfaccia di gioco. Passiamo ora ai difetti, ai quali andrete in contro se deciderete di vestire i panni dell'agente Cord. Innanzitutto, durante tutto il gioco potrete disporre di una sola arma (la vostra pistola d'ordinanza). Inoltre, le animazioni non paiono essere lo stato dell'arte, sebbene le locazioni siano, invece, realizzate con giudiziosa perizia. Se vi sono piaciuti: *Blade Runner* e *Resident Evil*, allora prendete in serissima considerazione questa ultima fatica della Ubi Soft. Tutti gli altri, invece, ci facciano comunque un pensierino, perché potrebbero rimanere piacevolmente sorpresi.

Marco Valente

Un gioco carino, che ricalca un po' lo stile di *Resident Evil* o di *Metal Gear Solid*. Consigliato a chi è appassionato di questo genere di giochi, ma non solo! **7**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 – 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola! La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

www.dailyradar.it

Microforum

Ecco i migliori software per tutti a sole

[9.900 lire]

Siete persone molto esigenti? C'è chi sa anticipare ogni vostra aspettativa: Microforum, leader nel settore dei prodotti per l'informatica con una vastissima scelta di software per tutti i gusti e tutte le età a prezzi che non trovano rivali sul mercato. Oltre 150 titoli di vari argomenti, giochi, educational, prodotti per l'ufficio, per la casa, per il tempo libero, tutti interattivi, a sole 9.900 lire. Per consultare il catalogo completo visitate il nostro sito Internet **www.microforum.it** o telefonateci.

• • • ecco un primo assaggio!

WILD RACING
Azioni mozzafiato stimoleranno i vostri riflessi, con grandi effetti speciali e risposte ai comandi di guida stupefacenti. Una struttura di gioco avvincente e appassionante che vi assicurerà ore di gran divertimento.

L'INGLESE con HyperteAch
Disponibili il Livello Base (CD 1), il Livello Intermedio (CD 2), e il Livello Avanzato (CD 3). L'approccio educativo è molto pratico, sia nei contenuti didattici, sia in quelli software.

NAVIGATORE STRADALE D'ITALIA
L'indispensabile amico dell'automobilista, che pianifica gli itinerari con stupefacente precisione e stampa anche cartine dettagliate.

IL GIOCO DEL DOPPIAGGIO
Il gioco che vi consentirà di doppiare grandi attori e attrici. Una creazione esclusiva di Microforum Italia che vi consente con incredibile facilità di doppiare i filmati su CD in "presa diretta. Potrete vedere il film a pieno schermo e ascoltare gli attori parlare con le vostre voci!

R.C.P. associati

Visitate www.microforum.it

Nei migliori centri commerciali, nei microforum point, nelle librerie e nei computer-shop.

Microforum **Il meglio a meno.**

Microforum Italia SpA Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 0633251274 - fax 0633251475 - www.microforum.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *F1 Racing Championship* e ci divertiamo un sacco sui circuiti di Formula Uno, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"È settembre, e riaprono le arene!"

Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Datemi qualche orco, che ho finito i miei!"

Op. Flashpoint
GMC.HyperAlex
"Sono dei servizi segreti, ma non ditelo a nessuno!"

Heroes of Might & Magic
BANNED.Neon
"In attesa del quarto capitolo!"

Op. Flashpoint
GMC.Homer
"Un sogno con le ali e un cannone"

Max Payne
GMC.WOLF
"Anch'io non ho niente da perdere!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/34592392
MICROSOFT
02/703921
INFOGRAMES
02/93767203
KOCH
0473/247084

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate.

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follet!

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*...

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nat 00
■ **Demo:** Nat 00

Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari.

2) UEFA CHALLENGE Giu 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Libertà di gioco insuperabile e statistiche aggiornate fanno di questo titolo la vera alternativa a *FIFA*.

3) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

4) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano ai miglioramenti nel realismo di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) HIDDEN & DANGEROUS Lug 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Dic 99/Gen 01 ■ **Gioco completo:** Set 01
Missioni al cardiopalmo e un sistema di controllo innovativo, da provare assolutamente.

3) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO 7
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Ora anche in multiplayer.

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) F1 RACING CHAMPIONSHIP
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 01

Splendida grafica, sistema di guida appagante e verosimile, se amiamo la Formula Uno non possiamo perderlo.

2) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO 9
Casa: EA Sports Distributore:C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata e emozionanate.

3) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua più recente incarnazione.

4) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallyistica adatto a tutti i palati.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 01/Ago 01
■ **Demo:** Nessuno

Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile.

2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00/Mag 01 ■ **Demo:** Mar 00
Nel Giappone feudale, sfideremo i signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche.

3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni.

4) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale.

5) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante.

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo.

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza.

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor.

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

www.dailyradar.it

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO 2001 Mar 01 VOTO 7
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione.

5) TROPICO Lug 01 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 01
Un paradiso caraibico e il suo leader carismatico, in poche parole un titolo divertente e intrigante.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Feb-Mar 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto.

2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00/Ago 01 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi.

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell'equipaggio.

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli, con decine di aerei e tanta atmosfera.

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un giocodi ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere.

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ANACHRONOX Ago 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 01
La risposta occidentale a *Final Fantasy*, con una trama intrigante e grande libertà di scelta.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Gen 01
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2001 Mag 01 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 01
Non una rivoluzione rispetto ai precedenti, ma è ancora il miglior gioco di basket sulla piazza.

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante.

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) I-WAR 2 EDGE OF CHAOS Lug 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

CINQUE EROI CON LA MASCHERA

Quando le star dei videogiochi hanno una passione per Zorro.

1) Cutter Slade
All'eroe di *Outcast* mancano solo i baffetti sotto la visiera cromata.

2) J.C. Denton
Che gli occhiali scuri siano in realtà un innesto biomeccanico?

3) Duke Nukem
I suoi occhiali non sono che uno degli ingredienti del suo fascino ruspante.

4) L'uomo di *C&C Red Alert*
Con quella benda avrebbe qualche speranza solo in discoteca.

5) Stormtrooper
Eroico rappresentante del sacrificio inutile.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ROAD TO INDIA

L'India è una terra ricca di misticismo e contraddizioni, ma in occasione di quest'avventura, si tinge di mistero. Se vogliamo scoprire il lato segreto di Nuova Delhi, non ci resta che procedere nella soluzione completa di *Road to India*, tra sogno e realtà!

TRUCCHI

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
Drake, il protagonista, dovrà affrontare una lunga serie di enigmi e nemici, primo fra tutti Necros, il Negromante, per giungere alla fine di questo titolo.

Premiamo INVIO durante il gioco e inseriamo i seguenti codici, premettendo a tutti i codici (tranne che all'ultimo) il segno meno (-):

EMBIGGENME – invincibilità
CRAZYGUY – abilita tutte le magie e la Mana
WHOAH – per volare
UBERLOAD – salta in un livello a caso
SHOWFPS – mostra il framerate
CALCFPS – calcola il framerate
BOUNDINGBOX – disegna rettangoli intorno agli oggetti
3DNOW! – abilita il supporto per le estensioni 3DNow! di AMD
CSWIRE – abilita/disabilita il paesaggio.

DELTA FORCE 2
Un reparto militare composto da uomini scelti, addestrati sia nell'uso delle armi che nel corpo a corpo. Dovremo guidare la nostra squadra d'assalto in operazioni di stampo militare (infiltrazioni in basi, recupero ostaggi, guerra ai terroristi) e uscirne vincitori.

Durante il gioco premiamo la tilde (~) per far apparire la console, e inseriamo poi i codici. (se non funzionasse la tilde proviamo il tasto "\" o il tasto ESCAPE o il tasto "ò" per attivare la console):

THETROOPER – invincibilità
SUNANDSTEEL – ricarica le munizioni
DIEWITHYOURBOOTSON – munizioni infinite
STILLLIFE – invisibilità

IL PALAZZO

Giunti di fronte al tempio, ci accorgeremo che per entrare bisogna risolvere un puzzle a cui manca, però, un tassello. Dirigiamoci verso destra e avviciniamoci all'entrata laterale del palazzo: prendiamo il flauto e scendiamo per le scale. Andiamo verso sinistra, fino in fondo al sentiero, e raccogliamo la corda. Giriamoci e raggiungiamo l'estremità opposta del sentiero, fino a incontrare l'albero di arance. Appoggiamo la corda ai piedi della pianta e usiamo il flauto per farla levitare; arrampicandoci sarà possibile raggiungere il frutto in cima all'albero (1). Una volta presa l'arancia, raggiungiamo la scimmietta a destra delle scale e diamole il frutto. In cambio, la bestiola lascerà cadere il tassello mancante per completare il puzzle (2).
Saliamo per le scale, proviamo a entrare nel palazzo, in modo da far apparire il puzzle. La terza tessera va collocata al primo posto a sinistra, mentre quella che abbiamo trovato va posizionata nell'ultimo spazio a destra. Quelle in mezzo devono essere sistemate in modo tale che i profili combacino.

1 - QUESTI FLAUTI INDIANI INCANTANO DAVVERO...

Entriamo nel palazzo e seguiamo Anusha: sulla destra, però, ci attende una guardia in agguato e finiremo a terra, storditi da una botta in testa.

NUOVA DELHI – PARTE I

Giriamoci e raccogliamo il bastone da terra, quindi parliamo con la mamma di Anusha (3) e, quando se ne sarà andata, prendiamo un po' d'erba dai vasi a lato della porta. Guardiamo il cancello verso destra.

2 - COMPLETATO!

La chiave che lo apre è abbandonata per terra, ma troppo lontana per essere raggiunta!
Proseguiamo verso sinistra e attraversiamo la strada. Parliamo con il ragazzo e dirigiamoci all'ingresso del cinema sulla destra. Accanto al telefono, noteremo il distributore di chewin gum: usiamo le rupie per prenderne uno. Passiamo di nuovo di fronte al ragazzo e andiamo verso nord. Attraversiamo la strada e osserviamo la vetrina del negozio di riviste: il periodico esposto mostra una foto della macchina che ha rapito Anusha! Osserviamo la porta del negozio: è chiusa con un chiavistello dall'interno.
Torniamo dall'altro lato della strada e proseguiamo verso nord, fino a raggiungere una mucca che ci blocca il passaggio: diamole un po' d'erba per farla spostare, poi

3 - LA MAMMA DI ANUSHA

4 – FINALMENTE LA RIVISTA!

raggiungiamo il mendicante e parliamo con lui. Entriamo nel vicolo a destra e raccogliamo la gruccia di ferro. Attraversiamo la strada e usiamo la scheda magnetica nel bancomat per avere dei contanti. Torniamo al negozio di giornali e forziamo la serratura con la gruccia, poi raggiungiamo il ragazzo e parliamo con lui. Diamogli una lauta mancia per rubare la rivista nel negozio. Quanto ce la riporterà (4), torniamo nel vicolo in cui si trova la casa di Anusha e avviciniamoci al cancello. Uniamo il chewin gum al bastone e impossessiamoci della chiave. Apriamo il cancello e raggiungiamo l'altare in mezzo al cortile. Afferriamo la foto del rapitore e torniamo dal mendicante: ora disponiamo di tutte le informazioni necessarie per cercare il nostro uomo!
Il mendicante, però, non è propriamente un informatore affidabile, infatti, dopo una terribile botta in testa rinverremo nella prigione del palazzo!

LA PRIGIONE

Alziamo la branda e prendiamo la banana. Affacciamoci alla finestra e lanciamo il frutto alla scimmietta. L'animaletto ci raggiungerà nella cella e, finito di mangiare, ci restituirà la buccia. Prendiamola e lasciamola cadere fuori dalla cella, dove c'è il secondino. Solleviamo nuovamente la branda cosicché il rumore svegli il carceriere, il quale si avvicinerà alla cella.
Naturalmente, scivolerà sulla buccia di banana e sverrà (5).
Parliamo alla scimmietta utilizzando questa sequenza di versi: *Eeek, Gniii, Uhu Uhu Uhu, Gniii* e, infine, *Whahee*. Questi suoni corrispondono a una serie di azioni cui la bestiola obbedirà.

5 – UNA SCIMMIETTA NON PUÒ CHE ESSERE CONQUISTATA CON UNA BANANA

6 – PRENDIAMO LA CHIAVE

Eseguite con questa precisa sequenza, spingeranno la scimmia a prendere la chiave della cella sul tavolo e a portarcela. Usciti dalla cella, raccogliamo il coltello accanto al corpo della guardia e usciamo dalla porta. Scendiamo per le scale. Giriamoci verso destra, quindi saliamo per le scale, giriamoci nuovamente a destra e ridiscendiamo. Saliamo per la scala subito alla nostra destra e avviciniamoci alla guardia. Usiamo il coltello per colpirla alle spalle e agguantiamo la chiave accanto al suo corpo (6).
Proseguiamo verso sinistra, fino alla fine del corridoio, e prendiamo il vaso nella nicchia. Torniamo indietro fino al corpo della prima guardia e giriamo a destra. Scendiamo per le scale e oltrepassiamo la porta aperta. Voltandoci a destra, noteremo una porta che potremo aprire con la chiave appena rinvenuta: saliamo per le scale e camminiamo fino al mezzanino. Osserviamo la finestra a destra: al piano sottostante una seconda guardia piantona la porta. Lanciamo il vaso per

7 – LA PIANTINA DEL PALAZZO SARÀ UTILISSIMA

TRUCCHI

REVELATIONS – otto colpi di artiglieria
YOU'VE GOT PROBLEMS – inseriamo questo codice e cambiamo la telecamera, fino ad avere la visione in terza persona, per osservare cosa succede.

ZEUS IL SIGNORE DELL'OLIMPO
Dopo gli antichi romani e gli egizi, Sierra ci propone un titolo ambientato nella cultura e la civiltà greca. La gestione urbanistica è davvero ben realizzata: dai palazzi ai templi, sono riprodotti tutti i più piccoli particolari della Grecia antica, e ogni elemento contribuisce alla vita e alla prosperità della città.

Premiamo CTRL+ALT+C contemporaneamente e inseriamo i seguenti codici, che attivano i corrispondenti trucchi:

Delian Treasury – per avere 1000 monete
Ambrosia – per vincere il livello immediatamente
SoundFrags – effetti sonori
Fireballs from Heaven – per colpire la zona selezionata con fulmini e palle di fuoco
Bowvine and Arrows – gli arcieri sulle torri sparano... mucche, invece di frecce!
Cheese Puff – modifica il vestito dei lavoratori.

HOMEWORLD: CATACLYSM
Tornano le avventure dei Kushan, la nobile razza che, nel primo episodio, doveva sfuggire dai pericolosi Taidan. I nemici sono ora sempre più numerosi e pericolosi: un titolo difficile ma entusiasmante.

Ecco un trucco rapido ma molto utile:
durante il gioco premiamo "C" per saltare direttamente al livello successivo.

WORMS WORLD PARTY
***WWP* è un gioco divertente e longevo, che però non aggiunge molto ai capitoli precedenti di questa divertente saga.**

Andiamo nella cartella "/data/missions". Qui troviamo tutti i file .wam, che controllano le missioni. Con il BloccoNote apriamo i file wam dopo averli duplicati: all'interno di essi possiamo modificare

TRUCCHI

alcuni valori. Per esempio, nella sezione [HumanTeam] esistono diversi parametri da cambiare.

Nel file mission1.wam cerchiamo la riga che identifica le armi in nostro possesso: abbiamo solo il "girder" e il "bazooka". Per avere munizioni illimitate mettiamo "-1" come valore. Possiamo modificare anche la sezione "Worm_Energy".

Ecco un lista delle armi e degli oggetti che siamo in grado di fornire ai nostri vermi, modificando i file .wam e inserendo queste righe. Il valore "-1" serve per avere oggetti illimitati.

```
Ammo_FirePunch=-1
Ammo_BlowTorch=-1
Ammo_Parachute=-1
Ammo_Jetpack=-1
Ammo_Armageddon=-1
Ammo_MBBomb=-1
Ammo_SheepStrike=-1
Ammo_AirStrike=-1
Ammo_MagicBullet=-1
Ammo_BananaBomb=-1
Ammo_Freeze=-1
Ammo_Earthquake=-1
Ammo_BattleAxe=-1
Ammo_SallyArmy=-1
Ammo_SuperBananaBomb=-1
Ammo_CarpetBomb=-1
Ammo_DoubleDamage=-1
Ammo_DoubleTurnTime=-1
Ammo_FlameThrower=-1
Ammo_Donkey=-1
Ammo_CreateSpy=-1
Ammo_Grenade=-1
Ammo_lowGravity=-1
Ammo_Bungee=-1
Ammo_Girder=-1
Ammo_Dragonball=-1
Ammo_Bazooka=-1
Ammo_Handgun=-1
Ammo_BaseballBat=-1
Ammo_Shotgun=-1
Ammo_ClusterBomb=-1
```

8 - SEMPLICE MA... ACCOGLIENTE!

9 - OGNUNA DI QUESTE PORTE È CONTRASSEGNATA DA UN NUMERO

ucciderla e scendiamo fino alla porta. Proseguiamo dritto, scendiamo per le scale, giriamo a sinistra e usiamo il coltello per colpire la terza guardia di spalle.
Voltiamo a sinistra e saliamo per le scale, oltrepassiamo il corpo della seconda guardia accanto ai cocci e saliamo per l'ultima rampa di gradini.

IL MAUSOLEO

Usciamo dalla porta, raccogliamo la piantina (7) per terra e proseguiamo ancora dritto. Apriamo la seconda porta e usciamo dal palazzo.
Attraversiamo il cortile, scendiamo per le scale a sinistra e proseguiamo, sempre verso sinistra, fino al punto in cui la palizzata è spezzata: nel prato noteremo un elefante legato a un paletto.
Tagliamo con il coltello la corda che lo trattiene, montiamo in groppa al pachiderma e dirigiamoci verso il muro di cinta a destra.
Proseguiamo in direzione del muro finché l'elefante non lo abbatterà, e facciamoci trasportare fino all'ingresso del tempio...

NUOVA DELHI - PARTE II

Quanto riprenderemo conoscenza ci troveremo per le strade di Nuova Delhi, con il ragazzino che chiede la carità accanto a noi, e una lettera di minaccia in tasca! Prendiamo la cassa accanto al materasso, il bastone sopra la trave a destra e parliamo con il ragazzo (8).

Proseguiamo fino in fondo al vicolo e giriamo a destra; continuiamo verso sinistra afferriamo il collo di bottiglia sotto la panchina. Proprio lì accanto, sdraiato per terra, noteremo il mendicante che abbiamo già incontrato a Nuova Delhi e che già aveva cercato di imbrogliarci! Nel suo taschino, infatti, c'è il nostro portafogli!
Poco più avanti, sulla destra, c'è un cortile sul quale si affacciamo cinque porte contrassegnate da 1A a 1E: dopo averle osservate (9), usciamo dal chiostro e andiamo verso destra, poi sempre dritto, fino a quando noteremo una piuma per terra.
Prendiamola e raggiungiamo il primo incrocio: appoggiamo la cassa sull'angolo e guardiamo la teleferica in alto.
Ora, tagliamo il cavo con collo di bottiglia rotto e agguantiamo la corda. Raccogliamo la cassa ed entriamo nel vicolo a sinistra.
Appoggiamo il recipiente sotto finestra e guardiamo all'interno della casa. Appropriamoci della forma di formaggio, recuperiamo la cassa e torniamo al vicolo principale.
Raggiungiamo il mendicante e facciamogli il solletico con la piuma: non appena si girerà recuperiamo il portafogli e giriamo nel vicolo a sinistra. Entrando nella prima stradina a destra prendiamo la collana e il biglietto da visita, poi torniamo dal ragazzino.
Osserviamo il biglietto da visita, poi corriamo dal giovanetto e facciamogli qualche domanda su Madame Maitreyi (10). Infine, diamogli dei soldi e torniamo nel cortile in fondo al vicolo, per entrare nella porta contrassegnata dalla targhetta 1D.
Non appena saremo entrati suonerà il telefono, così avremo il tempo di prendere la fattura sul tavolo.
Usciamo dalla casa e leggiamo l'indirizzo di Shareef. Corriamo dal ragazzo del risciò e, dopo avergli dato i soldi, chiediamogli di portarci fino alla villa.

10 - ECCO MADAME MAITREYI

11 - ORA ABBIAMO DISATTIVATO L'ALLARME!

PSM 100% indipendente

TI ASPETTA IN EDICOLA!

È una pubblicazione future media italy

Media with passion

TRUCCHI

Ammo_Batrope=-1
Ammo_Prod=-1
Ammo_FastWalk=-1
Ammo_LaserSight=-1
Ammo_PneumaticDrill=-1
Ammo_Longbow=-1
Ammo_Mine=-1
Ammo_SelectWorm=-1
Ammo_BridgeKit=-1
Ammo_GirderStarterPack=-1
Ammo_HolyHandGrenade=-1
Ammo_HomingMissile=-1
Ammo_HomingPigeon=-1
Ammo_VariusJumps=-1
Ammo_Kamikaze=-1
Ammo_MadCows=-1
Ammo_MineStrike=-1
Ammo_MingVase=-1
Ammo_Minigun=-1
Ammo_MoleBomb=-1
Ammo_MoleSquadron=-1
Ammo_Mortar=-1
Ammo_NapalmStrike=-1
Ammo_NinjaRope=-1
Ammo_OldWoman=-1
Ammo_PetrolBomb=-1
Ammo_Sheep=-1
Ammo_SheepLauncher=-1
Ammo_Skunk=-1
Ammo_SuicideBomber=-1
Ammo_Teleport=-1
Ammo_Uzi=-1
Ammo_Dynamite=-1
Ammo_MadCow=-1
Ammo_Axe=-1
Ammo_SuperSheep=-1

TROPICO

Un titolo divertente e dettagliato, in cui dovremo essere dei perfetti "dittatori" per concludere in bellezza la nostra carriera.
Non sarà facile controllare militari e dissidenti, esportazioni e conti cifrati in località segrete...

Durante il gioco premiamo, e teniamo premuto, CTRL e inseriamo i seguenti codici:

12 - LE SEI VETRATE SI TROVANO INCASTONATE NELLE NICCHIE

LA VILLA DI SHAREEF - PARTE I

Proseguiamo dritto lungo il muro di cinta e, prima di girare l'angolo sulla destra, prendiamo il pezzo di legno per terra. Giriamo l'angolo e proseguiamo fino al punto in cui ci accorgeremo di una profonda spaccatura nel muro. Leghiamo la corda al pezzo di legno e lanciamoli nella fessura affinché si ancorino: ora che siamo entrati nel giardino avviciniamoci alla dependance a destra ed entriamo. Raccogliamo la pinza a sinistra e il cacciavite sul ripiano a destra, quindi usciamo. Avviciniamoci alla casa e oltrepassiamo il patio davanti alla porta d'ingresso. Raggiungiamo il gazebo e prendiamo il martello sotto panca.
Torniamo alla porta d'ingresso e usiamo la cassa per avvicinarci alla centralina dell'allarme: apriamo il dispositivo con il cacciavite e tagliamo i fili con la pinza. Ora che l'allarme è disattivato (11), costeggiamo la casa sulla sinistra e entriamo da finestra. Usciamo dalla sala da pranzo e raggiungiamo l'atrio d'ingresso.

LE STANZE DELLA VILLA

Entriamo nella prima soglia a sinistra (lo studio) e prendiamo la scatoletta sul tavolino in fondo: per poterla aprire tutta, bisogna spostare i tasselli in più punti continuando a girare la scatoletta. Al suo interno troveremo una chiave. Prima di uscire dalla stanza afferriamo il libro appoggiato sulla sedia a destra, davanti al camino. Saliamo al primo piano e raggiungiamo la stanza più lontana: prendiamo i cerini sul comodino, usciamo e entriamo nella terza stanza, con l'aiuto della chiave. Proprio mentre parliamo con Laj Vanti, verremo colpiti da qualcuno e ci sveglieremo in un tempio alle prese con un sacrificio umano!

13 - LE VETRATE SOVRAPPOSTE SVELANO UNA SCALA

IL TEMPIO - PARTE I

Osservando il pavimento, sulla destra noteremo una piccola botola quadrata: se proviamo a salirci sopra scopriremo che attiva un ponte che permetterebbe di raggiungere l'ara sacrificale. Sfortunatamente, non appena interromperemo la pressione sulla botola, il ponte si ritirerà!
Prima di uscire dalla stanza, prendiamo dalle nicchie nelle parete le sei vetrate colorate (12), quindi scendiamo per le scale ed entriamo nella stanza delle torture, a sinistra. Prendiamo la catena legata dietro sedia, scendiamo fino in fondo alla scalinata e procediamo fino al portone. Uniamo la maniglia alla catena appena trovata. Torniamo nel tempio e usiamo "l'uncino" così ottenuto sulla leva, aldilà del burrone: il fuoco incomincerà a diminuire. Scendiamo per le scale ed entriamo nella sala a sinistra, con le toghe appese alle pareti. Avviciniamoci alla finestra attraverso la quale filtra la luce e sovrapponiamo le seguenti tre vetrate: quella con il disegno della chiave con il fusto verde chiaro, quella con la chiave dal fusto rosso e, infine, quella con la chiave dai denti verdi e il fusto blu. Improvvisamente, si svelerà una scala a chiocciola che conduce ai sotterranei (13).
Scendiamo per scale e proseguiamo dritto, poi verso sinistra, dritto

14 - SVITIAMO I CARDINI PER ABBATTERE LA PORTA

15 - DIETRO AL QUADRO SI NASCONDE UNA CASSAFORTE

ancora e, a questo punto, dovremmo vedere un piccolo topolino che si aggira per i cunicoli del labirinto. Per uscire dobbiamo seguire le direzione che ci indica! Se lo osserviamo, infatti, ci accorgeremo che talvolta si ferma di fronte a una delle possibili uscite e si sfrega le zampine: quella è l'uscita giusta! Quando saremo giunti di fronte al muro con la pietra blu, avviciniamoci e osserviamo l'ologramma della donna: sembra che voglia aiutarci a tenere premuta la botola nella sala superiore del tempio. Corriamo alla sala del tempio e attraversiamo il ponte per raggiungere Anusha.

LA VILLA DI SHAREEF – PARTE II

Il sogno svanirà in fretta e ci accorgeremo di essere stati rinchiusi in uno sgabuzzino! Prendiamo i fiammiferi e accendiamone uno (ora che la stanza è illuminata possiamo guardarci intorno) e raccogliamo il panno e la tanica di benzina.
Infiliamo il panno nella tanica e diamogli fuoco: ora che la serratura è ben illuminata possiamo aprirla con facilità.
Saliamo per le scale e usiamo il cacciavite sui cardini per aprire la porta **(14)**.
Avvicinandoci allo studio, ci accorgeremo che Anusha è rinchiusa lì dentro! Parliamo con lei e saliamo al primo piano: entriamo nella terza stanza e parliamo con Laj Vanti (la donna con la quale abbiamo cercato di instaurare un dialogo prima che ci narcotizzassero). La donna sembra essere stordita e non ci risponde; entriamo nella stanza successiva, appropriamoci della chiave e del diario di Shareef, poi esploriamo anche l'ultima stanza in fondo. Osserviamo il quadro e spostiamolo: noteremo una cassaforte **(15)**, che potremo aprire con la chiave appena trovata e, al suo interno, troveremo un CD. Prendiamo il lettore CD sul comodino, inseriamovi il dischetto, dirigiamoci verso la donna in catalessi e diamole il tutto. Parliamo con lei e osserviamo il corteo che porta via Anusha.

16 – PRENDIAMO LA TESSERA MAGNETICA

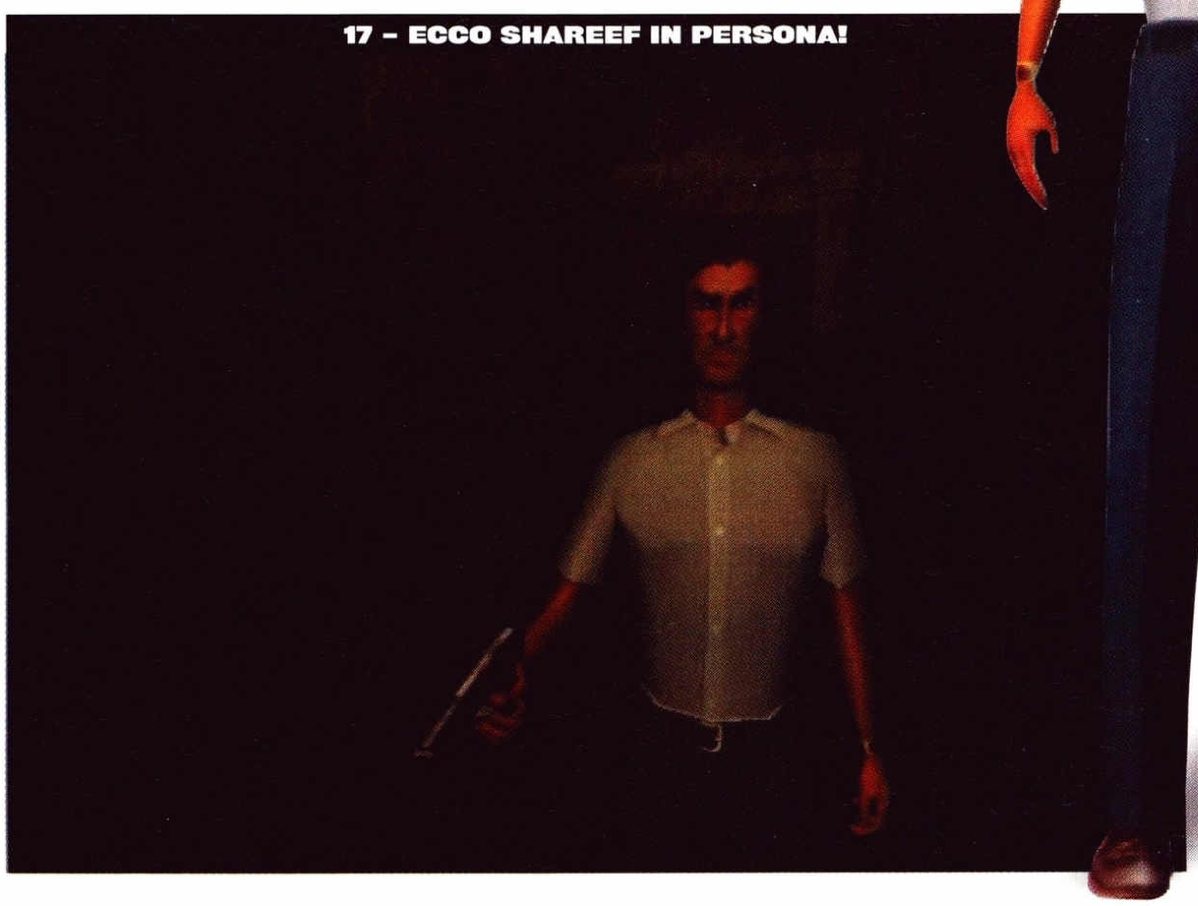
IL GIARDINO

Scendiamo in giardino e usiamo il mazzo di chiavi per aprire il box; entriamo e prendiamo l'antifurto sul bancone e il remo per terra a sinistra. Usciamo dal box e avviciniamoci alla finestrella dalla quale si vede l'interno della costruzione: usiamo l'antifurto e apriamo l'auto. In quel momento, si avvicinerà uno scagnozzo di Shareef, che si precipiterà all'interno del garage: corriamo a chiudere la porta e sbarriamolo dentro. Non appena cadrà al suolo asfissiato, entriamo nel box e raccogliamo la tessera magnetica vicino al corpo **(16)**.
Precipitiamoci, quindi, in direzione del gazebo e continuiamo la nostra corsa verso destra e fino in fondo: avviciniamoci alla statua della dea Kali e usiamo la tessera sulla fessura in basso a sinistra.

IL TEMPIO – PARTE II

Scendiamo per le scale e raggiungiamo l'ingresso del tempio. Sulla sinistra noteremo una guardia, che riusciremo a stordire con semplicità grazie al remo. Prendiamo il coltello, proseguiamo verso sinistra e usiamolo per fare leva sulla finestra. Entriamo nella botola e scendiamo per le scale, proseguendo dritti fino alla porta. Apriamola e continuiamo fino a che raggiungeremo la bella Anusha.
In quel momento, arriverà anche Shareef **(17)** e, dopo un dialogo in cui si chiariranno i suoi intenti assassini, Laj Vanti risolverà la pericolosa situazione apparendo all'improvviso, permettendoci così di scappare con Anusha.

17 – ECCO SHAREEF IN PERSONA!



TRUCCHI

pesos – aggiunge 20.000 dollari
contento – aumenta di 10 la felicità dell'isola
rapido – velocizza la costruzione.

STAR TREK STARFLEET COMMAND II
Gli appassionati di "Star Trek" possono avvicinarsi a questo titolo senza paura: *Starfleet Command II* raggiunge e supera il già elevato livello di qualità del primo titolo. Sarà davvero come essere sul ponte dell'Enterprise, nei panni del capitano Kirk.

Per abilitare i trucchi apriamo con il BloccoNote il file "shiplist.txt", che troviamo nelle sottocartelle "/assets/spec". Modificando le righe di questo file possiamo modificare le caratteristiche e il numero delle navi per ogni missione.

Aprendo il file "/assets/serverprofiles/singleplayer/character.txt" con il BloccoNote, possiamo modificare i valori di partenza della nostra nave. Per esempio cerchiamo la riga:

StartingPrestige=50

E sostituiamola con

StartingPrestige=5000000

In questo modo, avremo a disposizione moltissimi crediti per comprare navi e materiali.

SUDDEN STRIKE
Un gioco di strategia ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, storicamente accurato e graficamente valido, che però utilizza un sistema di controllo poco efficiente.

Durante il gioco, premiamo INVIO e inseriamo uno dei seguenti codici:

****superman – abilita l'invincibilità**
****starcraft – 99 Star Bomber**
****nofog – per avere la mappa completa**
****staticfog – nasconde la mappa.**

TERZA PARTE!

BLACK & WHITE

Nonostante la nostra relativa giovinezza in qualità di divinità, nei primi due mondi abbiamo imparato praticamente tutto quello che un dio dovrebbe sapere. Siamo onniscienti e desiderosi di lanciarci alla conquista di nuove terre, popolazioni sconosciute e misteriosi segreti dell'universo, sempre in compagnia delle nostre coscienze antitetiche.

TRUCCHI

OIL TYCOON
Stufi di spendere cifre impossibili per fare il pieno ad automobili e motorini? La soluzione è semplice: diventiamo petrolieri e sceicchi, potremo così gestire in prima persona il mercato mondiale dell'oro nero e ricavarne proficui guadagni.

Cerchiamo il file "config.txt" nella cartella principale del gioco e apriamolo con il BloccoNote. Qui possiamo cambiare il costo di tutti i prodotti.
Inoltre, modificando le righe successive come riportato di seguito, possiamo cambiare la quantità di denaro che abbiamo a disposizione all'inizio del gioco.

startkapital(1) = 6000000
startkapital(2) = 4000000
startkapital(3) = 2000000

PRO RALLY 2001
Un gioco basato sul rally, in cui l'aspetto del puro divertimento è più importante della simulazione. E' un titolo che può conoscere una nuova vita proprio utilizzando i trucchi di GMC.

Inseriamo i seguenti codici al posto del nostro nome per attivare i trucchi:

IVAN LLANAS – abilita tutte le modalità di allenamento
BUIN – abilita tutti i tipi di campionato
RICITOS – abilita tutte le modalità arcade
PAC – 10 secondi di penalità
ALCAPARRA – raddoppia il tempo a disposizione per le riparazioni
CHOUNI – tutti gli avversari sono rosa.

TERZO MONDO

Il vortice ci teletrasporta in una nuova zona, dove desidereremmo rincontrare la nostra amata creatura, unico aiuto nella continua sfida contro altre divinità arroganti. Purtroppo, ci scontreremo con un'amarissima realtà: rivedremo sì il caro cucciolone, ma questi sarà bloccato da un campo di forza costruito da Lethys, e alimentato da tre strane colonne.
Come se non bastasse, questo avverrà in una zona al di fuori della nostra influenza, e la cella improvvisata sarà controllata costantemente dalla bestia del nostro avversario.
Orsù, rimbocchiamoci le maniche e facciamo vedere al dio nemico di cosa siamo capaci, iniziando dall'unica zona libera dell'isola, dove un gruppo di nativi ha iniziato a costruire un villaggio. Aiutiamoli e conquistiamoci la loro fiducia, oltre al potere che deriva dalle loro preghiere... col tempo, ci espanderemo e gliela faremo vedere a quello sbruffone di Lethys.

Cerchiamo di porre delle buone basi: si tratta di persone d'animo pacifico che ci aiutano di loro spontanea volontà... non trattiamole male e verremo ricompensati.

Sono come tutti gli altri fedeli: ci pregano solamente perché sperano di ricevere favori e di stare in panciolle tutto il giorno, mentre noi fatichiamo per rifornirli di cibo e legna. Credo che incutere un po' di timore sia il modo migliore per far capire loro che non devono avere pretese, e insegnargli a obbedire a ogni nostro ordine!

La nostra creatura è bloccata da queste tre colonne di energia, e per di più è controllata a vista da quella del nostro avversario Lethys.

La prima cosa da fare è aumentare la nostra sfera d'azione; ci sono alcuni villaggi nelle vicinanze, e con un po' di impegno potremo conquistarli uno a uno, sino ad avvicinarci alla nostra bestia e scoprire cosa fare per liberarla.
Iniziamo col creare i presupposti per un'espansione stabile, evitando di costruire un impero enorme, ma capace di vacillare per ogni minimo imprevisto.
Assicuriamoci, dunque, di creare parecchi discepoli, e di far sì che non manchi nulla di fondamentale, soprattutto cibo e legna.
In questo mondo troveremo poche pergamene, e tutto sarà basato sul mettere in pratica ciò che abbiamo imparato in precedenza: cerchiamo, quindi, di utilizzare al meglio i vari miracoli che possediamo, memorizzando quanta energia richiede ognuno di loro, in modo da non sprecare inutilmente il potere che proviene dalla cieca fede dei nostri seguaci. Inoltre, teniamo d'occhio la zona d'influenza, e iniziamo a smuovere sassi e alberi, che spesso riveleranno dei miracoli "a colpo singolo", cioè quelle bolle utilizzabili senza nemmeno sprecare del potere. Non dimentichiamo di rifornire il tempio di legna, in modo che i villici non debbano perdere tempo a

viaggiare dal deposito al luogo di culto, considerando che i luoghi non sono vicinissimi.

Nei pressi della cascata, vicino al villaggio, è presente un distributore di miracoli, in particolare di quello della legna: cerchiamo di sfruttarlo al massimo per accelerare la costruzione del tempio e del villaggio.

Da quando un dio si abbassa a fare il boscaiolo? Non dobbiamo perdere tempo in queste sciocchezze: che se ne occupino i fedeli! Creiamo dei discepoli che li spronino, e poi lasciamoli fare da soli: nel frattempo, potremo divertirci a lanciare pietre e altro contro il villaggio vicino, così da preannunciare il nostro arrivo.

Con un po' di fatica il tempio è pronto, e il villaggio festeggia degnamente il suo dio. Adesso, la nostra zona d'influenza è ben delimitata dall'area rossa, ed è venuto il momento di portare il nostro verbo a tutti gli altri villaggi, in modo che non sia Lethys a capitanarli. Il primo insediamento non è troppo lontano, e sarà piuttosto semplice impressionare i suoi abitanti e convertirli al nostro credo.

Cerchiamo di intuire le necessità degli abitanti e soddisfiamole: potrebbero avere bisogno di legna o di cibo, e ci metteremo poco a convincerli della nostra bontà.

Quanta inutile bontà! Perché, invece, non lanciamo loro un paio di palle di fuoco? È molto più spettacolare dar fuoco a un villaggio, come Nerone, piuttosto che regalare cibo, cosa che potrebbe fare chiunque. Visto che gli abitanti ci servono vivi, poi, possiamo sempre pensare a guarirli... se ci va.

Gioia e tripudio! Anche questo villaggio è alla nostra mercé, e... cosa succede...? Fantastico! Una delle tre

Cerchiamo di creare quanti più discepoli possibili: quando il nostro regno si espanderà avremo la sicurezza che i nostri villaggi andranno avanti senza di noi.

colonne che tenevano legata la nostra creatura è crollata. Ci sono altri due pilastri e altrettanti villaggi da conquistare: facendo due più due vuol dire che, una volta preso il potere sui rimanenti insediamenti, potremo liberare il nostro valido aiutante. Diamoci da fare, dunque, e proseguiamo nell'impresa. Inizialmente, dovremo scontrarci con l'ira di Lethys: la burbera divinità non ha apprezzato la nostra abilità nel convertire le genti e ha deciso di farci un piccolo scherzetto. Un gruppo di dissidenti è andato via dal nostro villaggio, decidendo di riunirsi sulla spiaggia a chiacchierare. Il malvagio Lethys ha deciso di dar loro fuoco, e questi sciocchi stanno tornando in fiamme al villaggio che hanno rinnegato sino a poco prima, rischiando di distruggere tutto: è necessario fermarli a ogni costo.

Facciamo il miracolo della pioggia e "spegniamoli" subito, quindi cerchiamo di guarirli attraverso il relativo prodigio. A questo punto, trasformiamoli in discepoli, così che rinsaviscano. Non possiamo rischiare di perdere dei fedeli!

Questi maledetti fanno i loro comodi e poi ci tirano addosso le sciagure: non sono molti, e dovremmo riuscire a prenderli uno a uno, lanciandoli in acqua prima che giungano al villaggio... così calmiamo anche i loro bollenti spiriti rivoluzionari!

Smuovendo le rocce e gli alberi attorno a questa cascata potremo trovare alcuni utili miracoli. Saranno gli unici che sapremo fare all'inizio.

TRUCCHI

Inseriamo questi codici durante il gioco:

TORPEDONOW – aumenta l'accelerazione
IHATEDAMGS – nessun danno
REPAIRMEPZ – l'auto viene riparata all'istante
SICILIANDV – pilota automatico
NLSMANDELA – modalità "freedom"
NPVITAMINC – disabilita le penalità
CREDITCARD – 280 secondi di tempo-riparazioni per il campionato.

THE SETTLERS IV
Un gioco che inchioderà molti appassionati alla sedia, anche se non privo di quei piccoli difetti che lasciano un po' di amaro in bocca.

Inseriamo il codice "!wqsa" (o il codice "!ympq" per alcune versioni) durante il gioco per abilitare i trucchi. Poi, durante il gioco, digitiamo questi codici:

!win – permette di vincere immediatamente il livello
F12 – aumenta il tempo di gioco di un minuto.

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
Un avvincente gioco d'azione in 3D, non molto innovativo né particolarmente coinvolgente, ma che ripropone in maniera convincente tutti gli elementi classici di questo genere.

Apriamo con il BloccoNote il file "menu.py", che troviamo nella cartella "scripts" del gioco. Aggiungiamo, in fondo al file, le righe che seguono:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Quindi, lanciamo il gioco e durante la partita usiamo questi tasti per attivare i trucchi:

1 – spada piccola

TRUCCHI

2 – spada grande
3 – scudo grande
4 – scudo piccolo
G – crea la spada laser
K – accendi la spada laser
F5 – sposta la telecamera a sinistra
F6 – sposta la telecamera a destra
F8 – passa al livello successivo
F9 – passa al livello successivo
F10 – abilita/disabilita l'invincibilità
P – cambia i filmati
Levelend – passa al livello successivo
allmighty – energia e stamina al massimo
tothepoint – tutte le armi
itemsgalore – tutti gli oggetti
doorsnomore – le chiavi per ogni livello.

STARSHIP TROOPERS
Un gioco di strategia ispirato ai libri e al film di "Fanteria dello Spazio", adatto a chi vuole vivere in prima persona le esperienze e le emozioni dei militari spaziali!

Per fare in modo che le nostre truppe acquisiscano velocemente esperienza, andiamo nella cartella "stta\units" e apriamo con il BloccoNote il file "st_db_attr".
Cerchiamo la linea 26, che dovrebbe presentarsi così:

26 1 0 0 15 0 0 1...

Modifichiamola come segue:

26 1 0 0 200 0 0 1...

L'esperienza passa così da 15 a 200 punti!

Andiamo nella cartella ⇨

Anche se questo villaggio è fuori dalla nostra influenza non dovrebbe essere un problema manifestarci ai suoi abitanti: bastano un paio di pietre e una buona mira.

L'ASCETA

Dopo aver conquistato il primo villaggio, si renderà disponibile una pergamena. Cliccandole sopra, verremo trasportati nella vicina montagna (fuori della nostra influenza), dove un riservato santone ci spiegherà la sua passione per la meditazione trascendentale, sottolineando come lui abbia solo una richiesta, di non essere seguito quando va a ritemprare il suo spirito.
Il nostro desiderio di conoscenza non può essere limitato da un semplice mortale, quindi non ci resta che pedinarlo e vedere cosa nasconde di tanto importante.
L'impresa sarà tutt'altro che semplice: il vecchio, nonostante l'età, è parecchio arzillo, e se non gli staremo alle costole se la svignerà in un battibaleno. Al contrario, se gli stiamo troppo vicini si accorgerà di noi e tornerà al suo tempio, ricominciando da capo. Il metodo migliore consiste nel tallonarlo, continuando a girarsi non appena si ferma per controllare se è seguito: fortunatamente, lungo il percorso incontreremo alcuni punti di salvataggio, che una volta superati ci permetteranno di continuare l'inseguimento da quel momento in poi, anche se veniamo scoperti o perdiamo di vista il barbogio. Una volta giunti alla fine (ci vorranno un po' di tentativi, ma non è difficilissimo), scopriremo dove medita il santone. Non otterremo nulla, per lo meno nell'immediato, ma più avanti la persona che abbiamo faticosamente seguito si rivelerà preziosa, grazie ad alcuni consigli utili a sconfiggere il nostro avversario.

Forse non siamo stati onestissimi a seguire questo pacifico individuo, ma sono sicuro che presto ci tornerà utile.

Che spreco di tempo! Io speravo che nascondesse dei tesori, o qualche distributore di miracoli... o meglio ancora una nuova creatura... e invece niente. Immoliamolo sull'altare. Abbiamo bisogno di fede, non di fannulloni.

Dopo aver risolto questo quesito possiamo dedicarci alla conquista del secondo villaggio: le modalità sono simili a quelle precedenti. Oggetti che volano e miracoli vari, benefici o malefici che siano, faranno notare agli indigeni la nostra presenza. Sul loro territorio, inoltre, fuori dalla nostra zona di influenza, sono sparse parecchie bolle contenenti vari miracoli: se ci muoviamo abbastanza velocemente, potremo riuscire a prenderle e attivarle, guadagnando il rispetto degli abitanti senza sprecare la nostra preziosa energia.
Dopo un certo tempo, dovremo riuscire ad avere ragione anche di

L'ESSERE PERFETTO

Noi siamo divini e superiori a tutti quelli che ci adorano, ma bisogna ammettere che, ogni tanto, anche fra di loro nasce un essere davvero particolare. Se, per esempio, decidiamo di bazzicare attorno alla spiaggia, potremo incontrare uno strano tipo che si diverte a prenderci in giro, quasi come per attirare le nostre ire. Difficilmente sopporteremo tanti improperi, e dopo qualche istante il desiderio di chiunque sarà quello di insegnare allo spavaldo mortale che non ci si prende gioco degli dei. Il problema è che, dopo un po' di tempo, ci renderemo conto che qualunque sia la tortura che gli infliggiamo, egli sopravviverà. A nulla varranno i nostri sforzi: possiamo annegarlo, scagliarlo contro una montagna, bruciarlo, farlo sbranare, immolarlo sull'altare, ma questi tornerà sempre in vita.
A cosa può servire un simile individuo, se però è privo di poteri divini? Beh, una divinità perfida potrebbe fare di lui una scorta di energia inesauribile: sfamare la sua bestia con della buona carne, senza bisogno di ricorrere ai fedeli, oppure immolarlo costantemente sugli altari come fonte di potere magico.

COME FARE MUSICA&VIDEO

LA GUIDA PRATICA E COMPLETA PER CREARE, MODIFICARE E DIVERTIRSI CON LA MUSICA E I VIDEO

è una pubblicazione

future media italy

Media with passion

- **GUIDA SEMPLICE**
- **22 DEMO**
- **7 STRUMENTI UTILI**
- **2 PROGRAMMI COMPLETI**
- **2 CD-ROM**

TRUCCHI

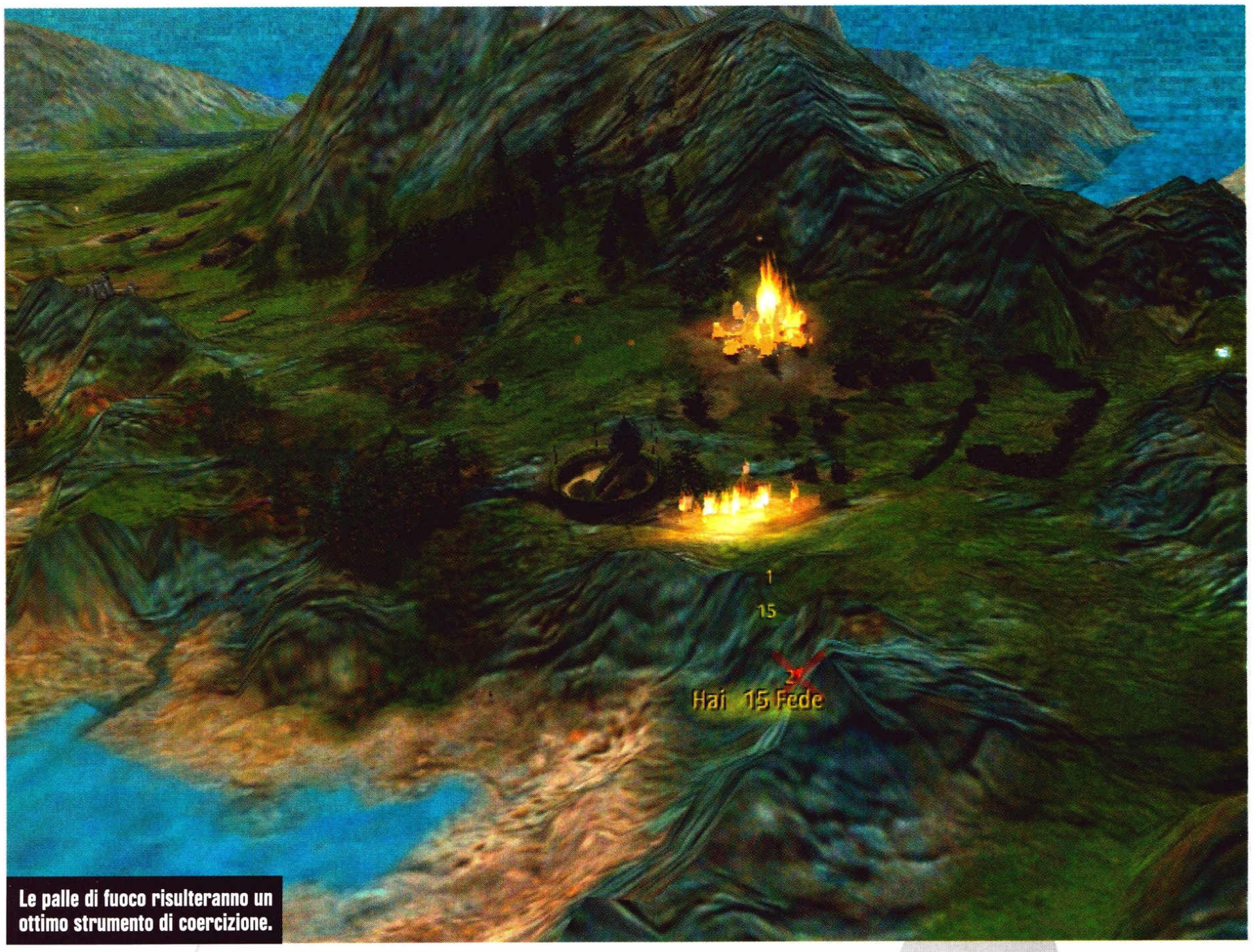
principale del gioco e cerchiamo la cartella "mission". Qui troveremo una cartella per ogni missione, e all'interno di ciascuna di queste il file "interface.txt". Apriamolo con il BloccoNote e modifichiamo il valore dell'equipaggiamento da 3 a 18. Attenzione, però, se alteriamo un file, dovremo modificare allo stesso identico modo tutti i file delle missioni.

Apriamo con BloccoNote il file "st_db_attr" e nella linea 29, alla sesta posizione, troviamo il valore "10000". Basta aggiungere uno "0" e aumenteremo le nostre munizioni.

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE
Uno sparatutto 3D basato sulla serie "Voyager" dell'universo di "Star Trek", basato sul sistema grafico di *Quake III Arena*. Il risultato è stupefacente sia tecnicamente, sia per ambientazione... i fan sono avvertiti.

Durante il gioco, premiamo "\" o "~" per richiamare la console e inseriamo il codice "sv_cheats 1" che attiva i trucchi, quindi inseriamo i seguenti codici:

god – invincibilità
notarget – i nemici non ci possono vedere
noclip – per passare attraverso i muri
give weapons – tutte le armi



Le palle di fuoco risulteranno un ottimo strumento di coercizione.

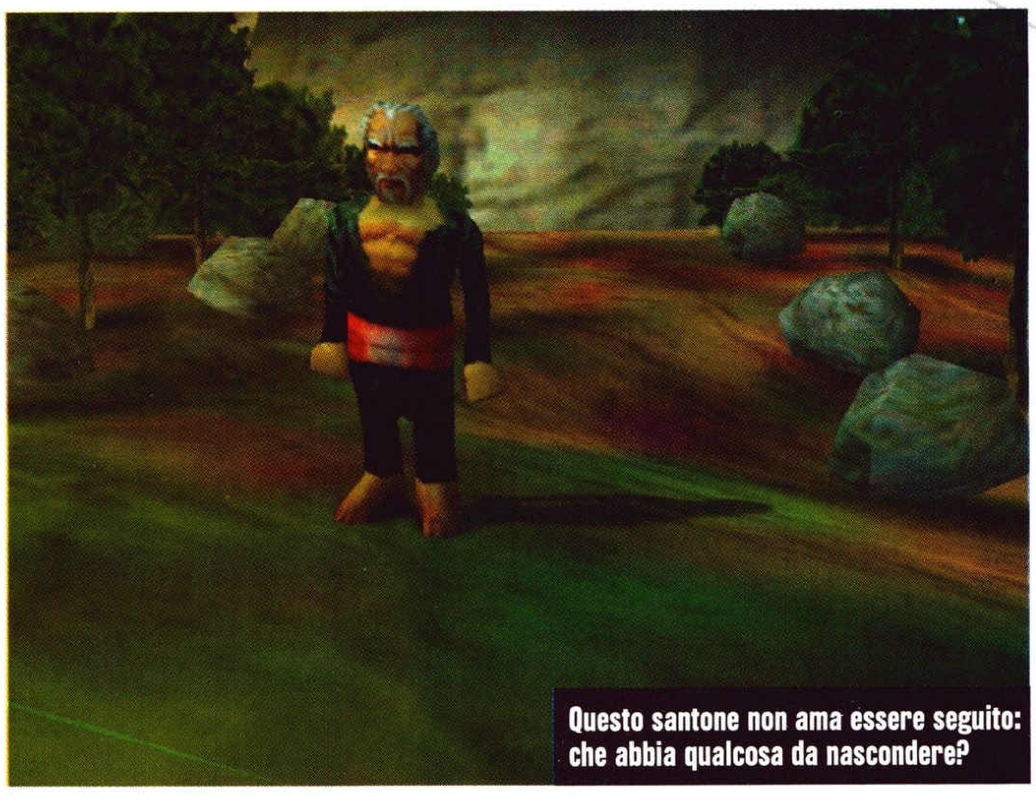
questo villaggio, e insieme ai fuochi d'artificio e alle manifestazioni di gioia, assisteremo al crollo di un'altra delle colonne che immobilizzavano la nostra creatura: conquistato il prossimo villaggio, la bestiola sarà finalmente libera.

Anche questa volta, Lethys non ha apprezzato la nostra presa di posizione, e la sua voce ci giunge minacciosa: sottolinea come, nonostante abbiamo il controllo delle genti, a lui rimane quello degli animali. Cosa mai vorrà dire? Bastano pochi secondi per capirlo: l'infido avversario ci ha scagliato contro un branco di lupi con intenzioni ostili. Dobbiamo pensare subito a qualcosa, se vogliamo che i nostri fedeli non vengano sbranati da queste belve assetate di sangue.

Utilizziamo il miracolo del fulmine mentre le fiere corrono verso il villaggio: in pochi istanti, uccideremo tutti i lupi e potremo utilizzare le loro carcasse come riserva di cibo per il villaggio.

Cerchiamo di scagliare i lupi uno dopo l'altro contro il prossimo villaggio: se sopravviveranno all'impatto, le bestiacce se la prenderanno con i fedeli di Lethys.

Se siamo sopravvissuti anche a questa sventura, è venuto il momento di avviarci verso la conquista del terzo villaggio. Quest'ultimo si trova piuttosto lontano, e per raggiungerlo


Questo santone non ama essere seguito: che abbia qualcosa da nascondere?

Le stelline indicano uno dei punti di "salvataggio" nel percorso lungo la montagna: se il santone ci scorgerà, potremo ripartire da qui.

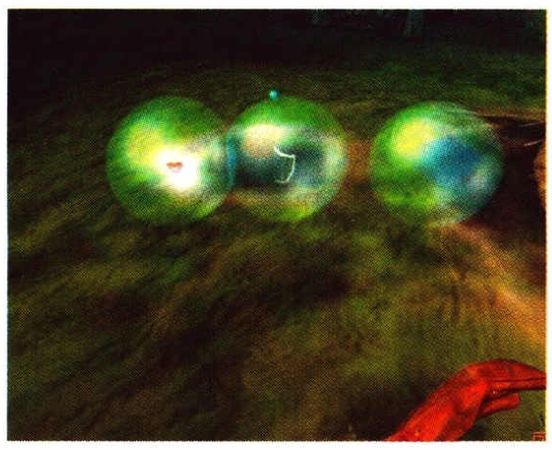
Questi sciagurati senza fede stanno correndo in fiamme verso il villaggio: dobbiamo bloccarli prima che possano creare danni irreparabili.

dovremo espandere di parecchio la nostra influenza. Facendo allargare il nostro insediamento, o creandone uno nuovo a metà strada fra i due, riusciremo a incrementare la zona d'influenza più velocemente, anche se ciò richiederà parecchio potere, per aiutare i credenti nelle loro necessità.
Fortunatamente, in questa zona sono presenti molti miracoli a uso singolo, alcuni in bella vista, altri nascosti dietro qualche albero o masso.
Per velocizzare le operazioni, inoltre, sarebbe utile imparare a utilizzare in maniera opportuna il miracolo del teletrasporto: il nostro regno è diventato piuttosto esteso, e i mortali spendono gran parte del tempo per spostarsi dal loro villaggio al tempio, oltre che dalle case al posto di lavoro. Mettiamo un teletrasportatore vicino al tempio e uno al centro di ogni villaggio, così che i fedeli possano venire ad adorarci in pochi istanti.

Questo miracolo, inoltre, sarà utile comodo anche nel caso i campi di grano siano troppo lontani dalle abitazioni.
Per procurarci la legna, potremo far uso dei miracoli che troviamo sparsi: alcuni di questi, infatti, creeranno in pochi istanti un fitto boschetto, impressionando la gente e producendo parecchia materia prima utile per costruire nuovi edifici.

LA MAGA DELLA GIOVINEZZA

Dopo aver conquistato il terzo villaggio avremo accesso alla seconda pergamena, che si trova vicino a una piccola capanna.
Dopo averle cliccato sopra, ci si presenterà una donna che sosterrà d'essere capace di ringiovanire le persone. La cosa puzza di imbroglio, ma la signora ci chiederà di portarle qualche anziano, così da dimostrare la sua sincerità; portiamole un paio di

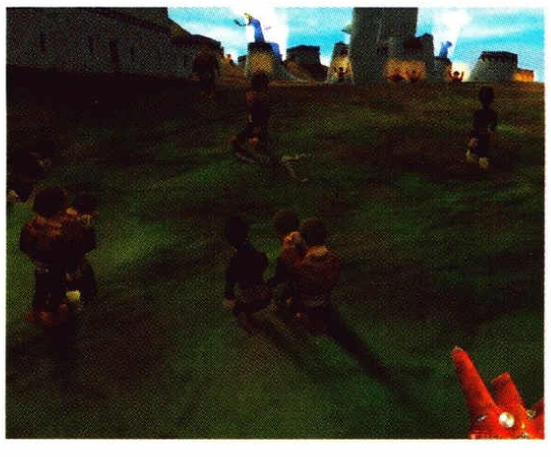


persone sopra i 40 anni di età e assisteremo coi nostri occhi a questo miracolo.
Inutile dire che questo talento ci tornerà utile, dal momento che eviteremo che i nostri fedeli muoiano di vecchiaia, contribuendo al benessere dei nostri villaggi.
Una piccola curiosità: se, a un certo punto, porteremo a far ringiovanire un ragazzino, questi verrà trasformato in una creatura, che saremo in grado di scambiare con la nostra, non appena l'avremo liberata.

La donna potrebbe esserci molto utile: i nostri discepoli non moriranno mai e saranno sempre d'esempio a quelli più giovani.

Io la vedo diversamente: potremo avere un sacco di bambini da immolare, senza sacrificare dei giovani virgulti che, una volta cresciuti, lavoreranno per noi. Oppure, ringiovaniamo chi ha un piede nella tomba e sacrifichiamolo, così da avere più energia.

Dopo aver preso il potere del terzo villaggio, saremo di nuovo in



Il miracolo della foresta istantanea impressionerà gli abitanti, oltre a rifornirli di legna.

TRUCCHI

undying – 999 punti energia e armatura
cg_thirdperson 1 – abilita la visuale in terza persona
cg_thirdperson 0 – disabilita la visuale in terza persona
cg_thirdpersonrange [1-100] – modifica la visuale
map brig – per passare al livello segreto
map x – al posto della x mettiamo uno dei nomi di livello dall'elenco che segue
give x – al posto della x mettiamo uno degli oggetti selezionati dall'elenco che segue

Lista degli oggetti:

Phaser
Compression Rifle
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade
Bot welder
Bot laser
Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Borg weapon

Elenco dei livelli (inseriamo solo la parola in maiuscolo):

BORG1 – The Rescue
BORG2 – Incursion
HOLODECK – Tactical Decision
VOY1 – Condition
VOY2 – Unavoidable Delays
VOY3 – Hazard Duty
VOY4 – Defense
VOY5 – Hazard Ops
STASIS1 – Data Retrieval
STASIS2 – Deep Echoes
STASIS3 – Encounters
VOY6 – Renewal
VOY7 – Union
VOY8 – Departure
SCAV1 – The Visit
SCAV2 – Dangerous Ground
SCAV3 – Conflicting Views
SCAV3b – Conflicting Views (pt 2)

possesso della creatura. Il nostro poderoso ambasciatore si rivelerà molto utile, soprattutto perché gli ultimi villaggi saranno piuttosto faticosi da convertire. Se abbiamo seguito il santone nel suo luogo di meditazione, egli ci svelerà le potenzialità delle meraviglie, che si dimostreranno l'ideale per impressionare i villaggi ancora sotto l'influenza di Lethys.

Una volta arrivati al vortice, non affrettiamoci a saltare: la quarta isola sarà piuttosto difficile, ed è consigliabile premunirsi, gettando dall'altra parte molti dei nostri discepoli, le scorte di cibo e legna, e tutti i miracoli che possiamo trovare, cercando magari di fare una scorta di quelli forniti dagli appositi distributori. In questo modo, inizieremo la prossima grande sfida.

GIOCHI DI COMPUTER

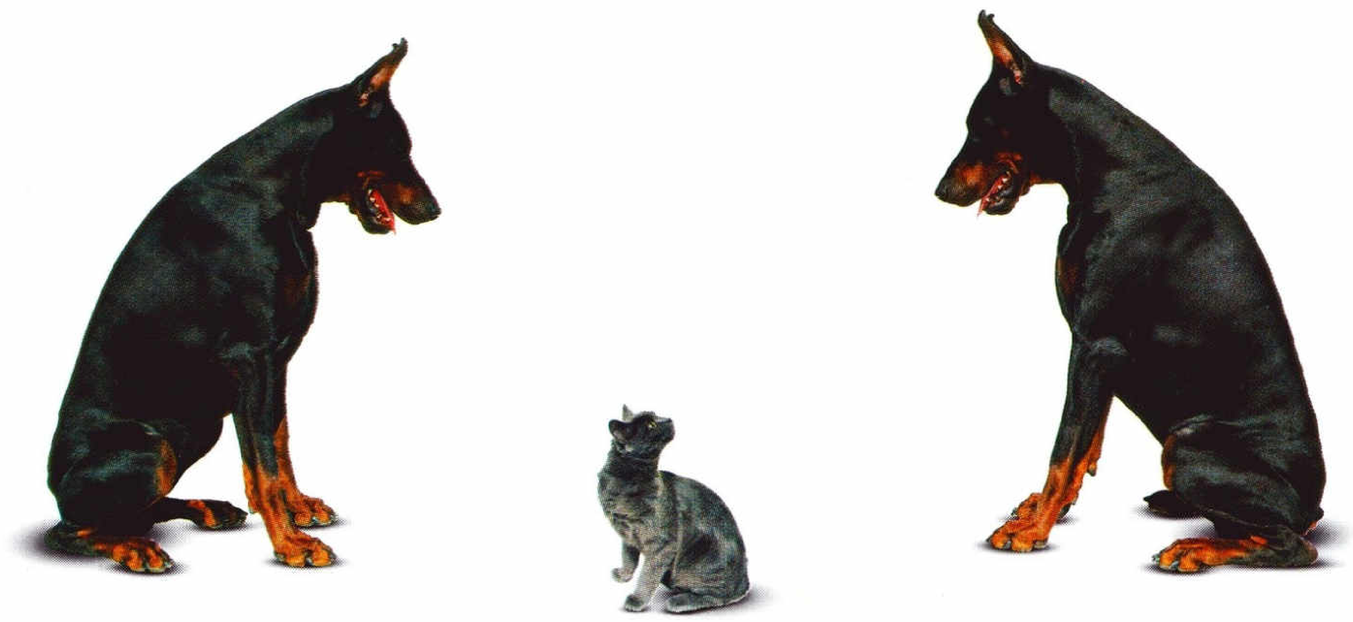
L'attacco dei lupi è un regalo del malefico Lethys: per sbarazzarcene al più presto è consigliabile utilizzare il miracolo del fulmine.

TRUCCHI

SCAV4 – Disorder
SCAV5 – Infiltration
SCAVBOSS – The Hunter
VOY9 – Fallout
BORG3 – Proving Ground
BORG4 – Information
BORG5 – Covenant
BORG6 – Infestation
VOY13 – R and R
VOY14 – Visual Confirmation
VOY15 – Offense
DN1 – The Breach
DN2 – Command
DN3 – Primary Encounter
DN4 – The Skirmish
DN5 – Defensive Measures
TRAIN – Transit
DN6 – Attunement
DN8 – Array
VOY16 – Invasion
VOY17 – Decisions
FORGE1 – External Stimuli
FORGE2 – Matrix
FORGE3 – Onslaught
FORGE4 – Visual Magnitude
FORGE5 – Dissolution
FORGEBOSS – Command Decision
VOY20 – Epilogue.

IN EDICOLA DAL 17 SETTEMBRE

LA SECONDA GUERRA MONDIALE NON HA PIU' SEGRETI? E' IL MOMENTO DI CONQUISTARE L'UNIVERSO CON UPRISING 2, IL GIOCO COMPLETO IN REGALO CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC!



STEREO.

CREATIVE® SURROUND SOUND.

ARRENDETEVI. SIETE CIRCONDATI.

Non è solo un gioco - è una questione di sopravvivenza.
Non è la solita musica - vi fa scorrere brividi lungo la schiena.
Non si tratta di guardare film - si tratta di farne parte.
L'audio Surround Dolby® Digital 5.1 è tutto questo!
Portate in una nuova dimensione il Digital Entertainment sul vostro PC con la scheda audio Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 e un set di altoparlanti Dolby Digital di Creative.
Ascoltare per credere. www.europe.creative.com

DOLBY DIGITAL

EAX

CREATIVE®

© Copyright 2001. Creative Technology Ltd. Sound Blaster e il logo Creative sono marchi registrati, EAX, il logo EAX, Sound Blaster Live! sono marchi di Creative Technology Ltd. Dolby è un marchio registrato di Dolby Laboratories. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

TOC, TOC...

RED FACTION™

Lo sparatutto più originale ed innovativo mai realizzato.
Red Faction vi terrà incollati allo schermo per mesi e mesi!! JOIN THE REVOLUTION!

20 livelli dinamici in 3 dimensioni; atmosfera di gioco realistica ed intrigante grazie all'esclusivo Motore grafico Geo-Mod, che permette di modificare in tempo reale l'ambiente circostante; il più avanzato Editor di livelli mai realizzato; 15 armi diverse e Veicoli di terra, aria ed acqua da comandare; Supporto Multiplayer per LAN ed Internet e molto altro...

volition

THQ

WINDOWS®95/98 PC CD ROM WINDOWS®ME

PlayStation®2

www.halifax.it
HX HalifaX
digital bros division

Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation.2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.